軟體世界

Magazine

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY




86

一九九六年 五月號

龍騰三國

專題企劃 遊戲製作的幕後黑手

特別報導 不可思議的七彩鳥—超級任天堂

SUPER NEW FILES

Ultima On-line 雷神之鎚 致命賽車
古代帝國興亡錄 等7篇國外Hot Game介紹

超級檔案夾

劉伯溫傳奇 提督的決斷III 絕代雙驕
銀河守護團 終極機甲戰士
夢見坡 妖擊隊 異次元之旅
等16篇中文新品介紹

新GAME熱報

九號星站 魔幻元帥
Battle in Time 黎明之砧

遊戲攻略

魯爾父之謎完全攻略
銀河飛將 4 戰術指引
盟軍統帥心得攻略(上)
德魯依教徒完全攻略續篇
新蜀山劍俠之無敵天書

百戰天龍

龍騎士IV 觀圖法
運鏢天下 一日致富法
毀滅大賽車 無敵秘技
妖王傳 2 同伴昇級法
鋼鐵騎士團 資金暴增法
風月寶鑑 增錢秘技
銀河英雄傳說IV.EX 飛彈 艦載機補給法

遊戲獵人

龍騎士IV 捍衛戰士 重回殺戮戰場
超時空英雄傳說 剛果
星際拓荒者 物換星移
費爾特傳說 鬼馬小英雄
等17篇精彩評析

98精品店

Paradise Call 霧島診療室の午後
ここは楽園荘 快樂の掟 魔京傳

DOS/V八百屋

同級生 2 特別版 情人節之吻
三國志V

全省電腦經銷商・書局均售 台灣NT$199 香港HK$58 馬來西亞RM$25

SOFT WORLD MAGAZINE · MAY 1996 · ISSUE 86 · PC GAME · PC 98 · DOS/V · CD TITLE · HINT & CLUE



亞洲電腦－豐富您的生活
為何挑亞洲買電腦
買電腦
品牌
由商家自行組裝
非常便宜
如何降低成本
拋售庫存舊品
自助價（沒有售後服務）
使用仿冒零件
變成電腦孤兒
選擇何種品牌
亞洲電腦
ISO 9002 C.N.S 品質認證
贈送正版軟體
一家售出全省服務
節省了5000~10000元
其它品牌
高價位產品
製造廠遠在北、中部
贈送軟體授權書變相漲價
白花了大把鈔票

編輯室報告

日前在某報的娛樂版看到一則小報導：水瓶座的人由於個性使然，不習慣在人潮洶湧的商場中購買所需用品，而在網路上逛街購物，這種不需要人擠人的購物方式，則最受水瓶座的歡迎。碰巧二月出生的我也是水瓶座（還是有點自大的水瓶），但若將傳統的上街購物與先進的電子購物做一比較，我還是選擇上街買東西，因爲除了多點兒人氣之外，兼有運動腳部肌肉的功效（對於整天窩在電腦前的主編而言是必要的），而且必要時還可不時駐足欣賞來往的漂亮妹妹（對於一天到晚與遊戲爲伍的主編來說也是必需的）！

拜全球資訊網(WWW)圖文並茂、影音俱全所賜，在熱鬧滾滾的Internet網際網路中，「電子購物商場」已倍受業者矚目，除近來宣佈建構電子商場的Hinet與Seednet外，民間業者亦先後開設不少網上購物的站台。但究竟這些貨品琳瑯滿目的電子商場目前的消費狀況如何呢？有部份業者表示：看的人還是比買的人多！的確，以目前國內的網路使用狀況、網路的普及程度和國人的消費習慣這三方面來看，要靠網路店鋪賺錢，還得要二、三年的時間。

談了一鍋「無扛棒」的電子商店，也來哈啦一點網路遊戲吧！MUD(泥巴）一詞對玩家而言應該不算陌生吧！玩過MUD的玩家相信都很難抗拒架構在虛幻世界的那一股互動魅力，來自各地的玩家所扮演的角色，靠著網路線的相接連，在同一個虛幻世界中演出一齣齣連手戰鬥、互相陷害……的戲碼。雖然彼此的合作、探索、溝通只能靠文字傳遞的方式聯絡，但眞實的互動關係卻讓人廢寢忘食地一頭栽進了這沱泥巴之中。而以創世紀系列遊戲聞名的Origin，著手設計的創世紀網路版(Ultima On-line)，目前雖尙在Pre-Alpha的階段，但基本架構和圖形部份皆已大致完成。Origin在遊戲的首次測試中，只徵收4000名測試員，本刊駐美作者莊振宇有幸成爲第4001名測試員（這可是運用交情換來的哦！），爲讀者報導實際試玩的經過，創世紀系列的愛好者，一定得仔細瞧瞧喔！

本期遊戲獵人部份做了小幅度的變動，在評分方面改由三位編輯各自給分，而原先分數箭靶部份則更換成遊戲及測試者配備的基本資料。編輯部將持續爲雜誌專欄整修容貌與身裁，歡迎讀者來信提供意見，一同參與整修工作。

●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●編輯室報告●

演出人員

發行人兼社長／王俊博
總編輯／李初陽
主編／鍾文馨
企劃編輯／李家治
文字編輯／韓希如、蕭文怡
編輯助理／范家珍
美術主編／郭英伟
美術編輯／葉秀娟、呂淑玫
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美雲

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇鍵、劉昭毅、
鄒婷婷、何布、羅元鵬、黃俊銘、
梁明輝、黃振席、黃文龍、呂維振、
王舜文、劉建台、陳志明、葉宗明、
俞伯勝、黃啓禎、林旭中、賴昭鐘、
劉梲禹、傅冠彰、卜起經、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘

廣告企劃／曾玉琴、陳儷英
廣告專線：（07）815-1063
傳真：（07）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電話：(07)8150988 轉 223、224
傳眞：(07)815-1064
地址：高雄市前鎭區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（07）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎭區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（07）815-0988 轉 250、251
FAX：（07）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（02）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（04）2020870
FAX：（04）2060610
香港業務／香港九龍深水埗南昌街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX：528494
24hrs BBS：528476


劉伯溫傳奇
上天入地 八百里獵龍A計劃
穿越時空 數百年風水大預言
最能掌握奇門五術並
預測中國命運之歷史傳奇RPG


SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
劉伯溫，將由您扮演！
亂世之先知，奇遇之主角，
大明朝的開國國師——
·多線劇情多樣結局，由玩者隨機決定前途
是生是死全在一念之間。
·以深廣的角度探討中國各家玄學學說
·內容包括命卜相醫山五術精華。
·任務中加入緊迫釘人的時間變化因子。
·隨劇情進入密宗及苗疆的神秘領域，
學習密宗手印結法及以身親試苗族蠱毒。
·秀逸瀟灑的山水畫風，
讓您隨著大師腳步悠遊中國南方風光。
·多層次複合式場景，更有立體的感覺。
·數十首古樂風格樂曲，
還有逗趣驚奇的小動畫穿插其中。
·戰略戰鬥模式，採即遇即K之打法，
法術效果施展開來十分過癮。
·拍案叫絕的字謎及絞盡腦汁的謎題。
·時空回溯至三國時期，
會諸葛孔明及華佗先生。
·詳述中國最準的預言書
一推背圖到底神準到什麼地步，
並演繹推背圖數卦由來！
·還將披露許多名人風水上的秘辛！


——跨越時空，令召八方名俠
快意江湖，一次擁有金庸
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸群俠傳

完全延攬金庸小說
十二部三十六册的大魔頭、奇男女
盡心收錄小說中所有
幻妙至極的窮山惡水、洞天福地








遊戲特色：

百位名角，粉墨登場！

近百名你愛過恨過的金庸小說人物重新出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗及歐陽鋒等，你將加入他們，一起冒險、一起成長、一起體驗新生活。

超級製作，非常卡司！

由<中華職棒>、<倚天屠龍記>雙霸天製作群耗費一年時間為您精心研發，將所有金庸故事中令人熱血澎湃的大場面融匯一爐，在六大派圍攻光明頂、闖 梅莊鬥江南四友等劇情中，你竟然成了第一男主角呢！

知己摯友，江湖逍遙！

近二十多名小說人物供你選擇，結為同伴，一同暢遊武林。你可和愛酒如令狐沖者一起浮個幾大白，搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。組合成一支武功超高或暗器亂準或會醫療、會施毒等隊伍，並將所有人物引導至何種悽迷或完美的大結局，完全由你負責。

武功秘笈，天下第一！

遊戲中有許多武功密笈等你去發現、學習、苦練，著集各大門派及邪魔外道的不世武功，等著你來學，稱霸武林不是夢。而每個人物皆有其專攻的才能，拳掌、劍術、刀法、暗器、醫術、用毒等，每個人的資質皆有不同之處，將來的 成就更是不可限量，只看你如何去運用。

廣闊世界，任你遨遊！

超過1000個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說中各個馳名的場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等，有漠漠的瀚海沙磧，還可揚帆遠航至各個海島上，如桃花島、俠客島、冰火島等，大筆寫意的外景及工筆雕繪的屋 內設施都十分合乎書中情景。

各展身手，開始戰鬥！

從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，凌厲逼人、瀟灑飄逸兼而有之。

人物特色，涇渭分明！

包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，共有十多樣人物屬性，富傳統RPG風格，昇級及賺取經驗點數也都有，但卻沒有煩人的踩地雷式的戰鬥和強迫性的練功，也沒有混淆視聽的迷宮設計。除此還有養成及冒險成分，是一個全方位的遊戲。





新蜀山劍俠

零 庫存熱情大狂賣！

所有RPG玩家人手必備一套！

您還沒買？沒玩過？
那可真是遜呆啦！

一部充滿俠女、飛劍、

仙客、奇術、老妖之奇幻武俠RPG！

還珠樓主原著

倪匡新著

軟體世界改編

小女子英瓊這廂有禮了，
這麼多人買下奴家的第一次探險，
在此謝過！您的意見促成我們的進步，
不論是好是壞，♡領囉！

Q：遊戲常卡住，Why？
A：遊戲劇情是直線型的，您必須和
所有的人談話，話中有線索．．．

Q：地圖太大了．．．
A：這何嘗不是種考驗？其實一個地點
最多只有2～3個出口，有耐心找找嘛！

Q：有些謎題實在@＄＆＊％．．
A：哈！考倒你了哦！請找到關鍵的人
並運用想像力，一下子就解出的謎題未
免太小看玩者了，是嗎？

Q：記憶體．．．　．．．　．．．．

◎ 劇情大起大落，充斥著意想不到的人與事。
◎ 全螢幕戰鬥場面，中國亙古奇獸輪番上陣。
◎ 施展金木水火土五行大法、駕御飛劍迎敵。
◎ 數百種仙家異寶、兵器、藥材及道具出籠。
◎ 和絕美的人物及詭秘的異類散仙共締奇緣。
◎ 奇妙煉術讓您煉出解謎物及各式輔助物品。
◎ 親臨綠林、冰境、火窟、深谷等數百場景。





趙神殿

趙神殿外惡虎噬人！



遇化外仙姑！



玉靈岩

玉靈岩妖屍擄袁星！



戰妖屍谷辰



天波壁

天波壁助怪巫師一臂之力！



招魂大法顯神通！



青蓮峪尋智公！

青蓮峪



智公洩天機

凝碧崖

凝碧崖山水旖旎．．．



玄晶洞

玄晶洞覓冰蠶！

陰風洞

陰風洞文蛛現身



雁湖村

雁湖村鬥葛將軍！



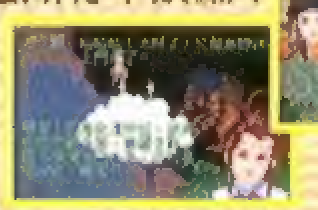
陰風洞外克衆小妖！



古墓

古墓中遇隱逸者．．．

雁湖村平妖亂！

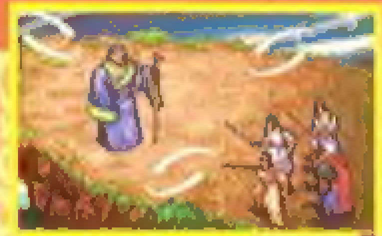


與綠袍老祖面對面．．．





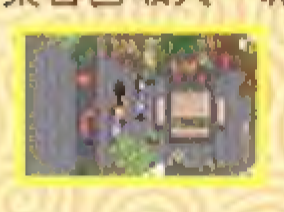
選單畫面



蛛術

紫雲宮

紫雲宮取天一潭水！





像春麗般好鬥的三鳳姑娘！

紫雲宮中酒池肉林



勝天巔

勝天巔上鬥怪道！



滅天出現了．．．

望月谷

望月谷青索神劍出土



望月谷中多艱險！



陷空島

奇異天空城－陷空島





銀雪流輝斬大熊！





最後一戰！



孰勝孰負？



幻波池

幻波池外有情人重逢！



聖姑在哪兒？


一晟資訊有限公司



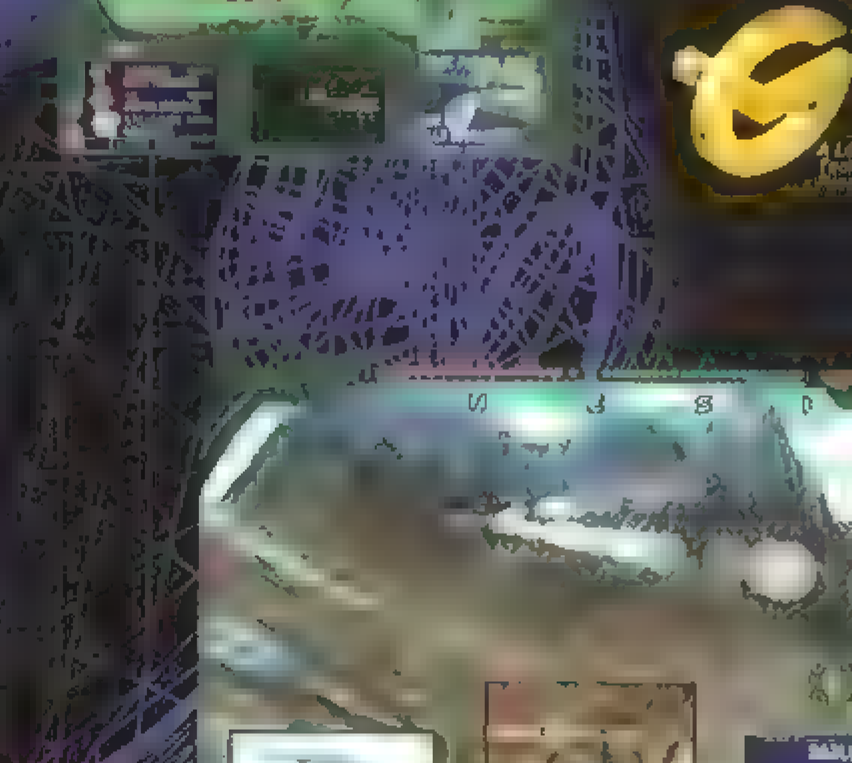
TERRA NOVA
STRIKE FORCE CENTAURI

全身穿著威力重裝甲
視的採索視窗映著你
你深呼吸了一口裝
的發射開關，生存的

TERRA NOVA

超新星戰記

- 帶領一群裝甲傭兵進行決勝任務
- 完全真實的3D 地表環境，媲美『無限飛行』
- 令人驚異的大氣變化效果包含暴雨、流雲，及各種異星地表
- 體驗以『Q-SOUND』音效技術所製成的絕佳音樂效果
- 超過39個致命的任務以及腳本編輯器讓您自行創造精彩的戰鬥冒險



松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

黑暗之蠱 II

DARK SEED II

讓你永難忘懷的惡夢之旅！

CYBERDREAMS®



魍魎戰記 大金剛輪篇

一群被宿命挑選出來的戰士，一場決定性的正邪大戰，理想之國，亞卡爾達重現的眞王傳說即將實現，但是傳說中的眞王會是誰？現在就進入摩陀羅的世界，引導冒險的戰士們，完成這場聖戰！



- 由知名漫畫『摩陀羅－魍魎戰記』創作群的改編力作
- 富變化的法術
- 多樣的武器防具道具
- 緊張刺激的戰鬥場面



TGL
天晴傳
-伏龍之章-
日本TGL公司
當紅力作
一伏龍之章一
中文版

UNALIS

DESCENT 天旋地轉 II



如果你認為《天旋地轉》已經到達了三百六十度立體空間的極限，那麼好好地準備一下吧，在《天旋地轉二》當中你將能超越顛峰！

- ■附加導航機器人，幫助你過關斬將！
- ■新添可將速度增加百分之百的後燃器功能
- ■替自己裝備上十種新武器吧，包括致命的螺旋炮和磁氣炮
- ■更流暢的三百六十度立體空間設計，讓你頭昏眼花，天旋地轉！
- ■全新的三十道關卡，六個世界，包括了水星球、火星球、冰星球和異星基地！
- ■支援八人網路連線，而且在合作模式中，甚至可以從你同伴的眼中觀看景物

再一次，你將掉入深淵…

APPLE PIE 最新力作

麗獸

最新式雙線進行的遊戲
多種族的配對作戰方式

與蓋拉正規軍2萬人為敵

豐富的故事與關卡：2代的故事以及關卡都比前作多了一倍以上，但是絕對不會冗長而無趣，故事的進行相當的快速與利落。

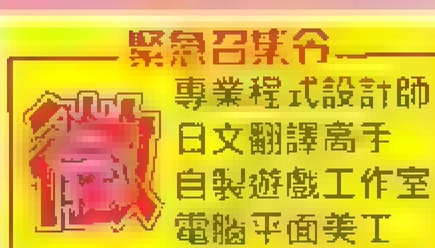
多樣化的勝利條件：故事的精彩並不在於將敵人全數消滅，而是在於利用種種勝利條件提升戰鬥力以及大幅影響分數，保護幼童、奪取道具、尋找失散的兒童……等等，總之想勝利需動用各種戰術才行的！

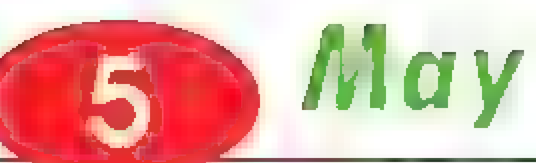
那些無懼的勇者們
並非為王公貴族戰鬥
而是為年幼無辜的孩子
與命運在搏鬥著

七英雄物語 II


天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO.,LTD.
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334

福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路182號2樓
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281 5283





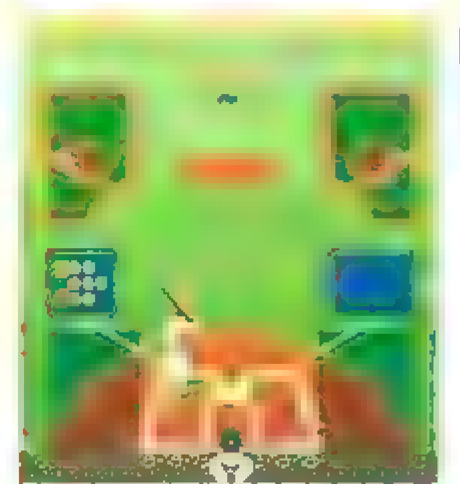
1996 5 May

軟體世界雜誌 86期

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

專題企劃 83





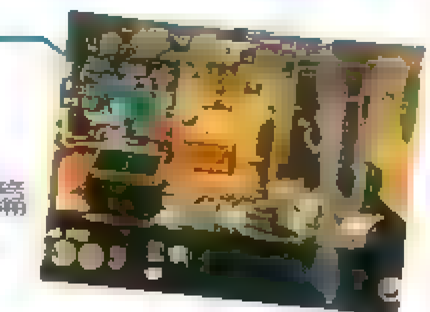
94 特別報導

SUPER NEW FILES



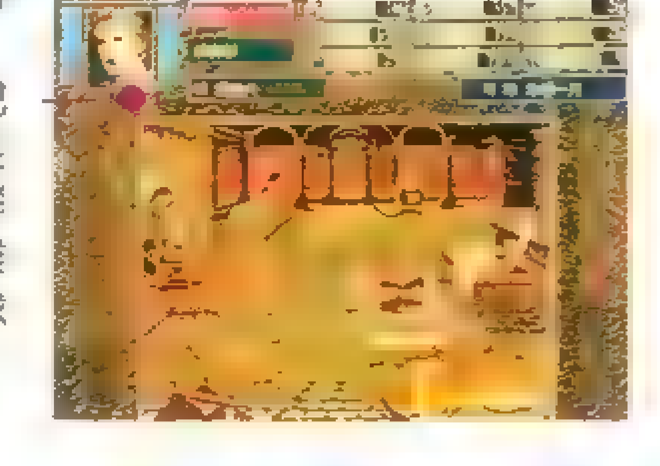






遊戲攻略

遊戲獵人



98精品店



DOS/V八百屋

軟世有料 250

254 網路逍遙遊

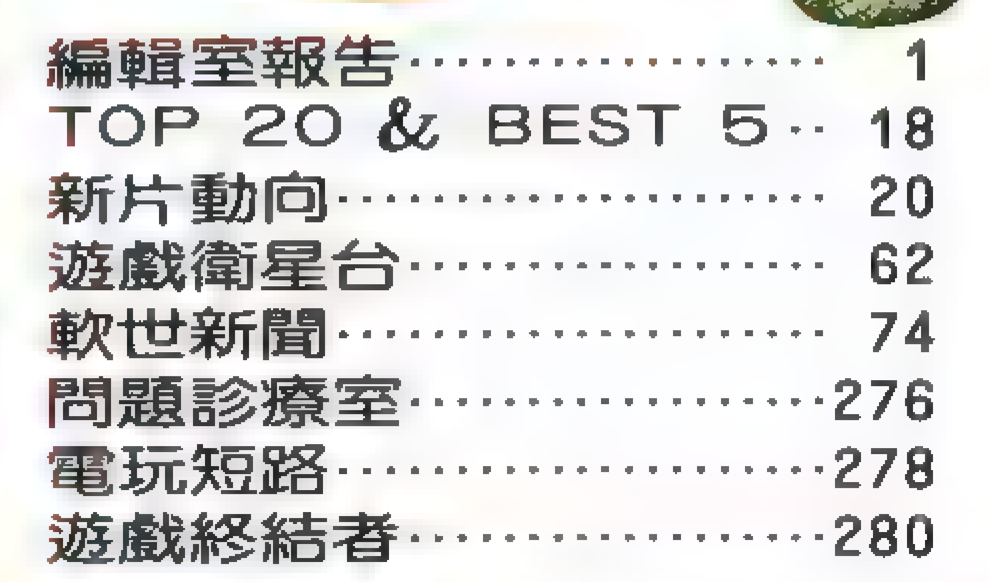


257 PC地帶

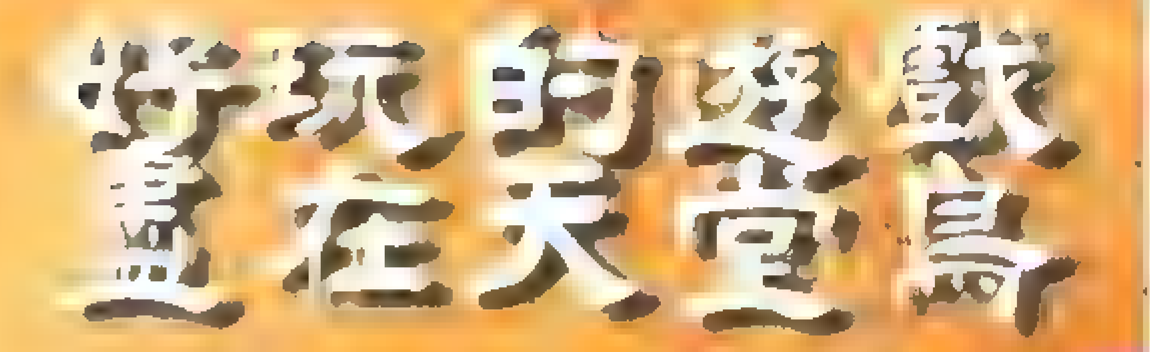


260 邁向寫GAME之路

奇幻圖書館 —264



● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。





愛情方程式





讀者票選 TOP 20 Best 5

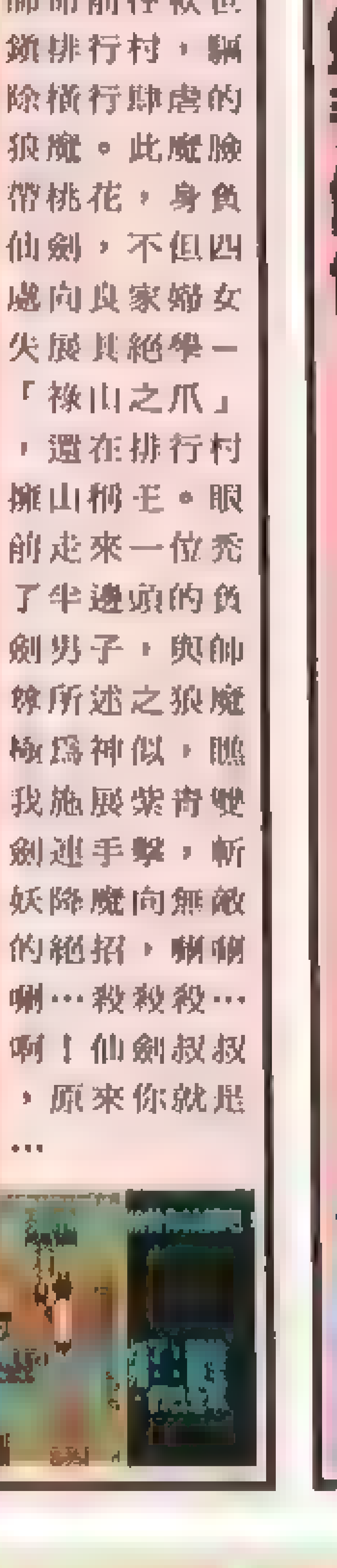
●統計日期：3 月 29 日～4 月 28 日　●廢票：67　●其他：223
●總得票數：1857 票　●資料來源：軟體世界雜誌 85 期選票

1 新蜀山劍俠　373

本期新上榜

□軟體世界
□ RPG

小女子家居蜀山，師承峨嵋，今夜奉師命前往軟世鎮排行村，驅除橫行肆虐的狼魔。此魔臉帶桃花，身負仙劍，不但四處向良家婦女失展其絕學－「祿山之爪」，還在排行村擁山稱王。眼前走來一位禿了半邊頭的負劍男子，與師尊所述之狼魔極為神似，瞧我施展紫青雙劍連手擊，斬妖降魔向無敵的絕招，喇喇喇…殺殺殺…啊！仙劍叔叔，原來你就是…

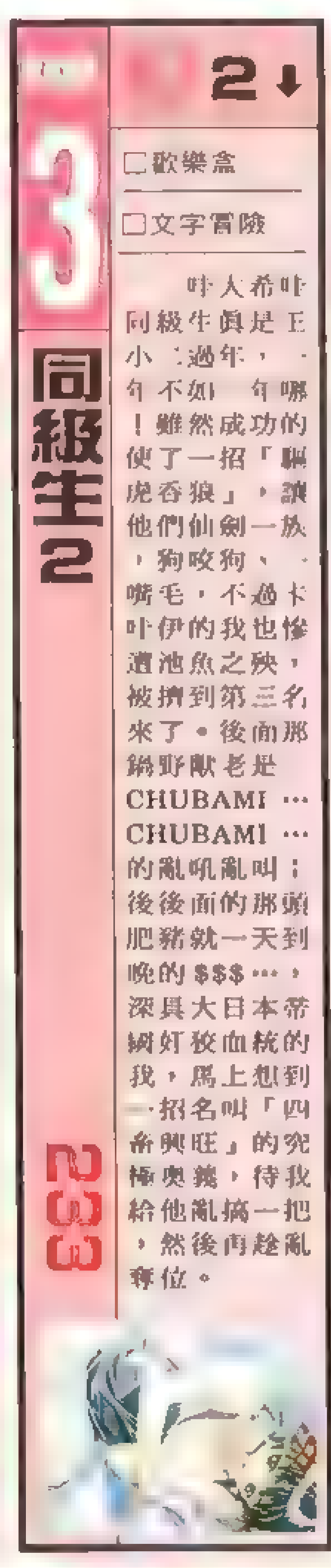


2 仙劍奇俠傳　367

1↓

□大宇
□ RPG

所謂最毒女人心哪！這句至理明言正好說明了小生現今的慘況…，上回呀！我同那位嬌滴滴的同級生妹子一塊兒到北海道洗露天溫泉，差點兒就成了史上最帥無毛俠，還好我夠機靈，只洗了半邊頭…所以也只禿了…半邊。這回呢？半路上又殺出一位號稱什麼紫青雙劍的小姑娘，搞的我劍斷人完，二度敗倒石榴裙下，真是一世風流皆是情，二度梅開終成空。女人哪！還真是難纏ㄋㄟ。

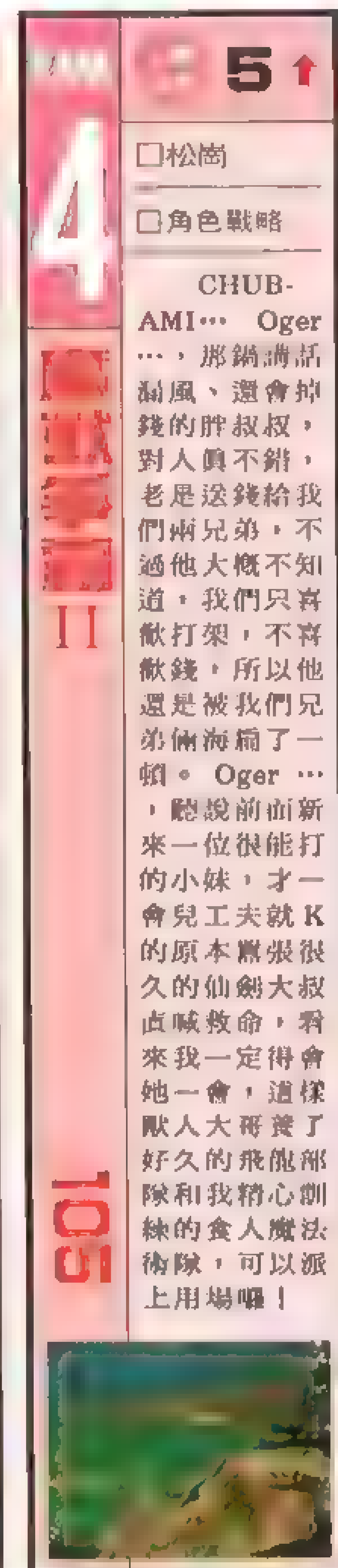


3 同級生2　233

2↓

□歡樂盒
□文字冒險

咔大希咔同級生真是王小二過年，一年不如一年哪！雖然成功的使了一招「驅虎吞狼」，讓他們仙劍一族，狗咬狗、一嘴毛，不過卡咔伊的我也慘遭池魚之殃，被擠到第三名來了。後面那鍋野獸老是 CHUBAMI … CHUBAMI …的亂吼亂叫；後後面的那頭肥豬就一天到晚的 $$$…，深具大日本帝國奸狡血統的我，馬上想到一招名叫「四畜興旺」的究極奧義，待我給他亂搞一把，然後再趁亂奪位。



4 魔獸爭霸 II　105

5↑

□松崗
□角色戰略

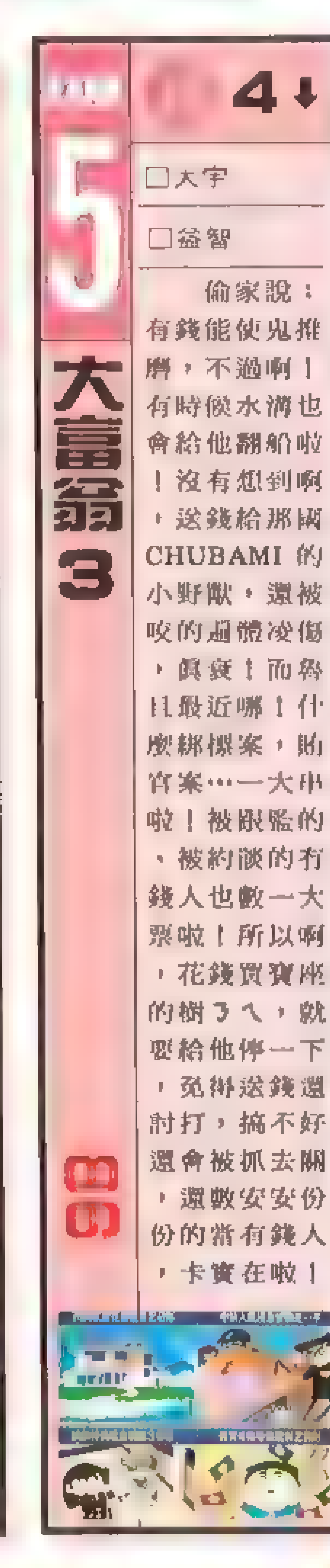
CHUBAMI… Oger…，那鍋滿話漏風、還會掉錢的胖叔叔，對人真不錯，老是送錢給我們兩兄弟，不過他大概不知道，我們只喜歡打架，不喜歡錢，所以他還是被我們兄弟倆海扁了一頓。Oger …，聽說前面新來一位很能打的小妹，才一會兒工夫就 K 的原本囂張很久的仙劍大叔直喊救命，看來我一定得會她一會，這樣獸人大哥養了好久的飛龍部隊和我精心訓練的食人魔法術隊，可以派上用場囉！

5 大富翁 3　86

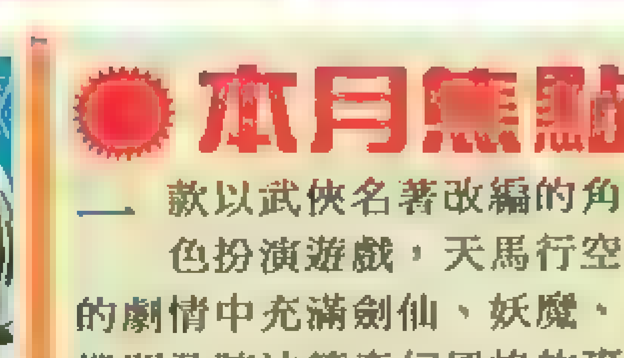
4↓

□大宇
□益智

偷家說：有錢能使鬼推磨，不過啊！有時候水溝也會給他翻船啦！沒有想到啊，送錢給那兩 CHUBAMI 的小野獸，還被咬的遍體凌傷，真衰！而且最近哪！什麼綁標案，賄官案…一大串啦！被跟監的、被約談的有錢人也數一大票啦！所以啊，花錢買寶座的樹ㄋㄟ，就要給他停一下，免得送錢還討打，搞不好還會被抓去關，還數安安份份的當有錢人，卡實在啦！

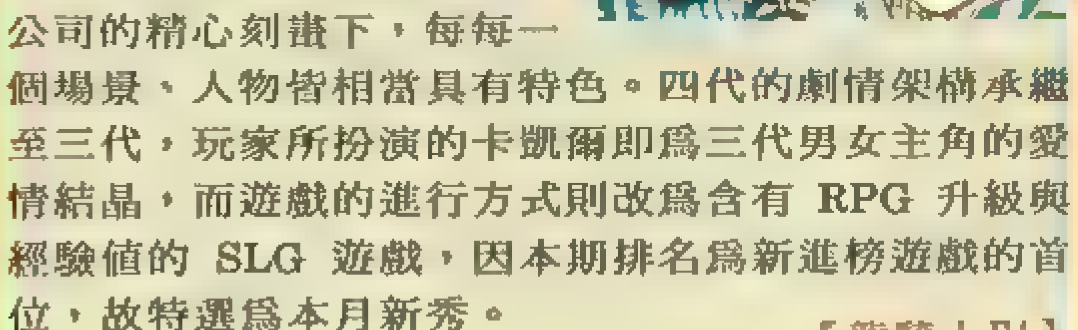


本月新秀

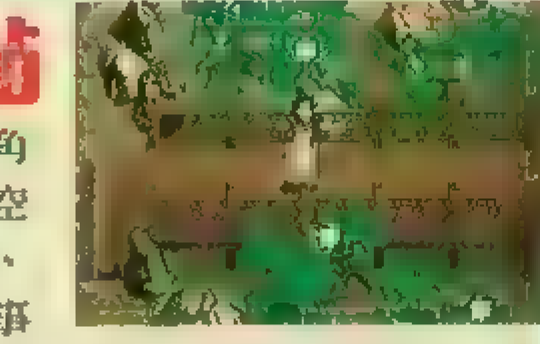


龍騎士系列的遊戲中，最受玩家矚目的即是其美工部份，其靜態畫面在 Elf 公司的精心刻畫下，每每一個場景、人物皆相當具有特色。四代的劇情架構承繼至三代，玩家所扮演的卡凱爾即為三代男女主角的愛情結晶，而遊戲的進行方式則改為含有 RPG 升級與經驗值的 SLG 遊戲，因本期排名為新進榜遊戲的首位，故特選為本月新秀。

【龍騎士IV】



本月焦點



一款以武俠名著改編的角色扮演遊戲，天馬行空的劇情中充滿劍仙、妖魔、機關及陣法等奇幻風格的事物，玩家在遊戲中的主要目的則是要找到紫郢劍、青索劍、火靈珠、神沙母和冰蠶五樣寶物，以對抗萬惡罪魁的大魔頭。遊戲甫進榜即榮登榜首寶座，可見此類型的遊戲還是相當受玩家的歡迎，由於表現特異，故本期特選為本月焦點。

【新蜀山劍俠】

TOP20 Best 5

七度蟬聯 BEST5 榜首之位的仙劍奇俠傳，本月在同類型遊戲－新蜀山劍俠的努力追擊下，僅以 6 票之差，落居第二。而後起之秀的蜀山法效前輩仙劍，以凌空而降之勢，直落榜首之位，此情此景，彷如重演 95 年 8 月仙劍登上 BEST5 首座之盛況。不過若以單期最高得票數來看，仙劍（ 1104 ） VS 蜀山（ 373 ），這 731 票的差距，顯示蜀山尚有很大的努力空間。而頗受玩家好評的魔獸亦步亦趨，本期擺脫 BEST5 守關之位，上昇一名，相信在資料片即將發行的助勁之下，應該還可以在 BEST5 共和國待上一陣子。至於同級生 2，這位 BEST5 中的一朵紅花，在雙劍的相互砍殺下，亦小受影響，下滑一名。

再看 TOP20 的部份，本期新進 5 名，除龍騎士Ⅳ和超時空英雄傳說，未經 Buffers 試鍊而直接露臉之外，模擬城市 2000 （ +6 ）、三只眼變成（ +3 ）及緋王傳Ⅱ（ +3 ）皆為 Buffers 晉身之軍。居留 BEST5 僅 3 個月，且一度挺進至探花之位的終極動員令，在資料片的強大火力支援下，亦慘遭蜀山擠位，而退居 TOP20 的領軍之位。至於 NBA 96 在本期排名變化不大的 TOP20 中，昇幅達 10 名之多，本應獲選為本月焦點，但在蜀山空降榜首的威勢下，鋒頭盡失，焦點之殊榮亦得拱手讓位。

而 Buffers 方面，排名有若江河之波濤洶湧，回榜遊戲計有中華職棒 2 與格鬥悍將二名，新進遊戲則只有魔石堡一名。而其中第一領軍之位還遭消失二期，而在本期回榜的中華職棒 2 奪位成功。至於本期下滑幅度最大，而榮登最佳遠去獎的則為動作解謎的十字軍（ -15 ），次佳者則由絕地大反攻Ⅱ與 NBA 95 （ -9 ）雙雙奪得。

下期軟體世界排行榜將以新的風貌與新的排行方式和讀者見面，歡迎讀者繼續用力支持票選活動，投下您神聖的一票。謝謝!!

票選活動

台北市鍾家寶	台北市賴昭榮
台北市廖純慧	台南市吳俊賢
台南縣林　和	台南縣胡弘儒
高雄市周靜慧	高雄縣黃國林
高雄縣張怡昌	嘉義市范家鈞
桃園縣林雲倩	苗栗縣郭曉進
彰化縣詹順凱	彰化縣戴永然
雲林縣蔡素蘭	澎湖縣王明正
屏東縣阮振耀	基隆市李朝棟
台中市張世傑	台中市賴書明

中獎名單

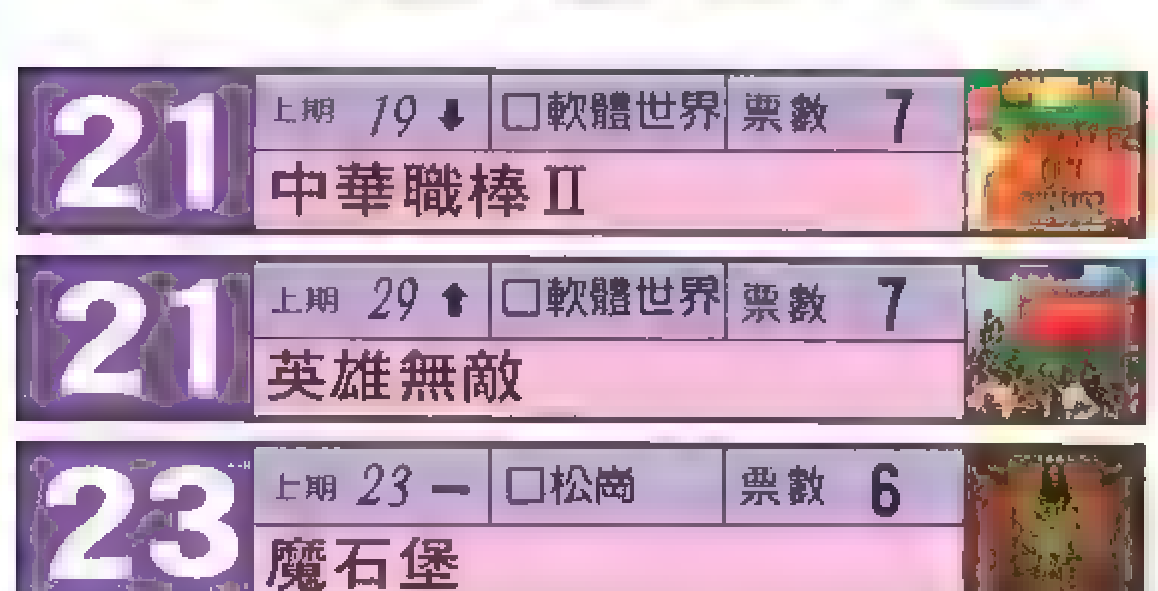
●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。



名次	遊戲	上期	公司 / 類型	票數
6	終極動員令	3 ↓	□第三波 □戰略	51
7	三國志英傑傳	7 —	□第三波 □戰略	48
8	美國職籃大賽	18 ↑	□憶弘 □運動	36
9	炎龍騎士團Ⅱ	6 ↓	□漢堂 □戰略 RPG	33
10	銀河飛將Ⅳ	9 ↑	□憶弘國際 □模擬	27

名次	遊戲	公司 / 類型	上期	票數
11	龍騎士Ⅳ	□歡樂盒 □戰略	11 —	25
12	銀河英雄傳說 Ⅳ	□微波 □戰略	10 ↓	22
13	三國志Ⅳ	□第三波 □策略	8 ↓	21
14	信長之野望－天翔記	□第三波 □策略	13 ↓	19
15	超時空英雄傳說	□宇峻 □戰略RPG	15 —	17
16	新毀滅巫師	□皇統 □動作	17 ↑	12
16	美少女夢工場 2	□精訊 □模擬養成	15 ↓	12
18	模擬城市 2000	□電腦休閒世界 □模擬	24 ↑	10
18	三只眼變成 ~	□松崗 □冒險	21 ↑	10
18	緋王傳Ⅱ	□大宇 □策略	21 ↑	10

The Buffer 21～30



名次	遊戲	上期	公司	票數
21	中華職棒Ⅱ	19 ↓	□軟體世界	7
21	英雄無敵	29 ↑	□軟體世界	7
23	魔石堡	23 —	□松崗	6

名次	遊戲	公司	票數	上期
24	格鬥悍將	□熊貓	5	15 ↑
24	劍芒羅曼史	□天堂鳥	5	20 ↑
24	特勤機甲隊Ⅱ	□華義國際	5	27 ↑
27	十字軍	□軟體世界	4	12 ↓
27	馬場大亨	□軟體世界	4	30 ↑
27	NBA Live 95 美國職籃大賽	□憶弘	4	11 ↓
30	絕地大反攻Ⅱ	□松崗	3	21 ↓

GAME

新片動向

提供…

五月份

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6 日	新娘養成（暫定）	天堂鳥	冒險	未定
20 日	東京（暫定）	天堂鳥	冒險	未定
上旬	末日戰神 CD 版	歡樂盒	動作戰略	660
上旬	熊貓大進擊磁片版	熊貓	智育動作	540
上旬	熊貓大進擊 CD 版	熊貓	智育動作	580
上旬	三字經 CD 版 (WIN)	第三波	益智	880
上旬	認識 WIN95	第三波	教學	600
上旬	生化悍將 II [DOS/WIN]	第三波	動作	950
上旬	古大陸物語 II CD 版	松崗	角色扮演	720
上旬	黑暗之蠍 II CD 版 [WIN]	松崗	冒險	840
上旬	天旋地轉 II CD 版	松崗	射擊	840
上旬	極速殺手 CD 版（WIN95/DOS)	英特衛	賽車	未定
上旬	機甲雄風 CD 版	微波	戰略	未定
中旬	沈默的艦隊 CD 版	華義國際	戰略	未定
中旬	俠客遊中文版	第三波	角色扮演	720
中旬	黑暗十字軍 CD 版	第三波	冒險	900
中旬	叛艦迷航 II (Renegade II)CD 版	第三波	動作	980
中旬	劉伯溫傳奇 CD 版	軟體世界	角色扮演	580
中旬	絕命追殺令 (Urban Runner)CD 版 [WIN]	第三波	冒險	未定
中旬	超擬真撞球 II CD 版	松崗	運動	840
中旬	R2 CD 版 [WIN]	松崗	角色扮演	720
中旬	夢見坡	天堂鳥	冒險	660
中旬	可愛的動物 CD 版 (WIN)	第三波	益智	880
中旬	英雄聖戰 [DOS/WIN]	精訊	角色扮演	670
中旬	西楚霸王 CD 版	熊貓	戰略角色扮演	720
下旬	黎明之砧 CD 版	軟體世界	角色扮演	660
下旬	異次元之旅	歡樂盒	動作角色扮演	未定
下旬	Death Keep CD 版 [WIN]	第三波	冒險	900
下旬	Azrael's Tear CD 版	第三波	冒險	未定
下旬	三國志 - 風雲再起 [WIN]	第三波	策略	980
下旬	德魯依 - 天人交戰 CD版	松崗	角色扮演	840
下旬	天晴傳 - 伏龍之章 CD版	松崗	角色扮演	720
下旬	七英雄物語 II CD 版	天堂鳥	策略角色扮演	760
下旬	聖光島	世紀縱橫	角色扮演	未定
下旬	環遊世界學語言 CD版 (WIN)	富峰群	教育	580
未定	三國演義 II CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
未定	爆笑水滸傳 CD/ 磁片版	漢堂	智育	未定
未定	百慕達 CD 版 (WIN)	博德曼	冒險	未定
未定	星戰 3000AD CD 版	英特衛	射擊	未定
未定	奇幻遊俠	歡樂盒	策略角色扮演	未定
未定	屠龍戰記	歡樂盒	策略角色扮演	未定
未定	X 革命 CD 版	英特衛	射擊	未定

六月份

[illegible]	遊戲名稱	出版公	[illegible]	[illegible]
15 日	赤日 CD 版	世紀縱橫	即時策略	800
15 日	赤日磁片版	世紀縱橫	即時策略	600
上旬	世紀金冠軍 II CD 版	第三波	運動	1200
上旬	雷射超人 (Rayman)	第三波	動作	780
中旬	傀儡英雄 CD 版	微波	角色扮演	未定
中旬	智慧拼盤 (Tri-tryst)	第三波	益智	未定
中旬	摩天大樓 [WIN]	第三波	策略模擬	未定
中旬	富貴列車 - 亞摩斯紀事 CD 版	富峰群	冒險	未定
中旬	我愛動物 CD 版 (WIN)	富峰群	教育	980
中旬	愛情方程式	天堂鳥	冒險	未定
中旬	戀愛白皮書	天堂鳥	冒險	未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

中旬	邊緣戰區 (SideLine) [DOS/WIN]	精訊	射擊	650
下旬	鋼鐵魔女	大宇	科幻策略	未定
下旬	3D終極戰士 CD 版	宇峻	動作	未定
下旬	壞蟑螂 CD 版 (WIN)	英特衛	冒險	未定
下旬	L-MAN 蜥蜴超人CD版	大宇	動作	未定
未定	馬場風雲	軟體世界	博奕	未定
未定	金庸群俠傳	軟體世界	角色扮演	未定
未定	模擬師父 CD/ 磁片版	漢堂	策略	未定
未定	金鋼大冒險 CD 版	歡樂盒	動作	未定
未定	超時空戰警 CD 版	英特衛	動作	未定
未定	終極機甲戰士 CD/ 磁片版	鷹揚	動作	未定
未定	上帝	鷹揚	策略	未定

七月份

15 日	三國風雲 CD/ 磁片版	世紀縱橫	即時戰略	未定
上旬	春秋爭霸傳 II	大宇	策略	未定
中旬	三國志 V	第三波	歷史模擬	未定
中旬	傳說紀元 CD 版	微波	角色扮演	未定
未定	D 之食卓 CD 版	英特衛	冒險	未定
未定	龍騰三國	軟體世界	角色扮演	未定

八月份

15 日	穿越死亡線 CD 版 [WIN]	世紀縱橫	冒險	800
未定	傳說紀元磁片版	微波	角色扮演	未定
未定	中華職棒 III	軟體世界	運動	未定

九月份

日期	遊戲名稱	出版公		
15 日	聖光島 CD 版	世紀縱橫	角色扮演	800

軟體世界雜誌 5·15~6·14

5.15	星期三	●軟體世界雜誌出刊●劉伯溫傳奇 CD 版
16	星期四	
17	星期五	
18	星期六	
19	星期日	
20	星期一	●東京(暫定)
21	星期二	●小滿
22	星期三	
23	星期四	
24	星期五	
25	星期六	
26	星期日	
27	星期一	
28	星期二	
29	星期三	
30	星期四	●呂洞賓的生日
31	星期五	
6·1	星期六	
2	星期日	●禁煙節到了
3	星期一	
4	星期二	●芒種(拿芒果來種的日子)
5	星期三	●工程師節
6	星期四	
7	星期五	
8	星期六	●鐵路節
9	星期日	
10	星期一	
11	星期二	
12	星期三	●詩人節
13	星期四	
14	星期五	●期待軟體世界雜誌の出現

The Shattered Legacy

Ultima On-line

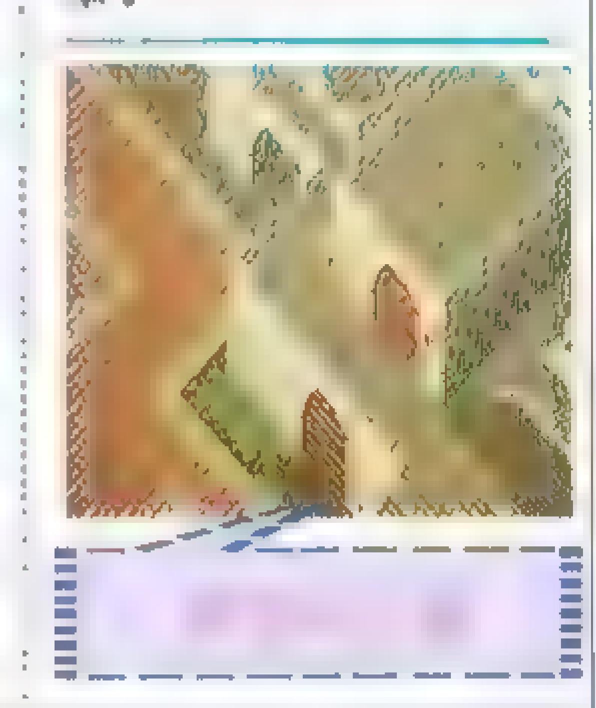
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
MUD 角色扮演	光碟版	WIN 95	機種：486/DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
ElectronicArt Enterta nment	未　定	未　定	音效：WIN 相容 操作：M



Origin 一向是業界老大，對於點子方面的創新，更是不遺餘力。前不久，筆者報名成為 Origin 遊戲測試，就是想一睹，這個即將轟動市場的遊戲－ Ultima On-Line : The Shattered Legacy。沒想到，他們只收 4000 個測試員，好險筆者跟 Origin 還有少許交情，不然就無法為各位報導這個遊戲了。



MUD在網路上風行已久，玩家在MUD的世界裡，扮演著一個小角色。遊戲雖沒有一定的目的，但是玩家與玩家間的互動關係及交流，使得MUD跟一個真實的世界一般，充滿刺激與新奇。不幸的是，目前市面上所有的 MUD 遊戲，都是經由 Server 端來傳送畫面資料，有鑑於電話線傳送的速度，只能以文字的方式顯示，大大的減低遊戲的真實感。筆者有時候就會想：「如果有圖型介面的 MUD 遊戲，那該會有多好啊？」沒想到，不久以後，就傳來了 Origin 要以創世紀的不列顛尼亞為背景，來製造一套 MUD 的遊戲。由於是業界第一套 MUD 遊戲，所以看來 Origin 要大賺一筆了。



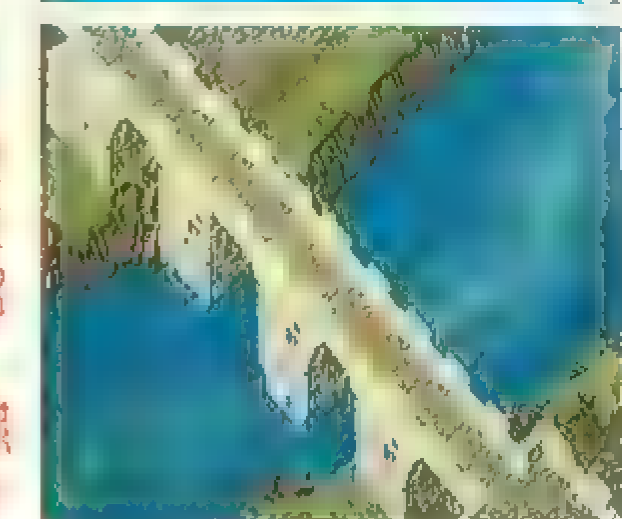
重新塑造一個自己吧！

當玩家第一次進入遊戲時，一張設定主角的選單就會出現。玩家可以選擇自己的膚色，髮色，髮型，性別…等屬性，然後在力量、速度、以及智慧上，也可以作調整。當玩家輸入之後，系統就會問你，要連上哪一個伺服器。這時，當然是選離玩家最近的伺服器，速度會比較快。選定之後，差不多等個一分鐘，讓程式把你的資料傳到 Server 端，冒險就開始了。



遊戲的視角跟創八的介面完全一樣，就是 45 度俯看的角度。不過，戰鬥的操作可是大大的改進了，所以一點都不會影響到遊戲的趣味度。所有的物品介面，都與八代一模一樣，在主角的選單上，也保留了紙娃娃的系統。更重要的是，魔法書的界面也再度登場，施法不再需要煩雜的手續及藥材，只需要魔法點數。人物屬性上，更是沒有限制，玩家想升到幾級就可以升到幾級，筆者就遇到一個玩家，兩天內就升到 80 幾級，難不成該位仁兄都不睡覺的嗎？





慘遭洗劫，連衣服也不留啊！

三人幫的大屠殺

在本遊戲中，玩家不再是伴演聖者的角色，而是一介平民。遊戲的一開始，玩家所有的家當就是身上的衣服、背包、以及400塊錢，就請準備闖盪天下吧！玩家在一開始的時候，若想趕快升級，不妨向NPC開刀，因爲他們比較弱，不過，如何能知道到底一個人是不是 NPC ，則要憑經驗了。一般來說，走路來來回回，毫無目標的就應是 NPC 了。還有，由於不列顛尼亞守衛森嚴，所以最好在沒有守衛的地方下手，以免被守衛殺死。

在這個世界中，不列顛尼亞最引以爲傲的美德都蕩然無存。滿街的屍首，都是玩家互相殘殺的痕跡，每走兩、三步，就會看到有人在打架。血腥遍地，如果想在這個弱肉強食的世界裡活命的話，一定要遵守以下原則：主動去攻擊人家，不要等到人家來攻擊你，如果說已經占了下風，就拔腿快跑，最好是跑到有守衛的地方，以免被殺。

戰鬥模式

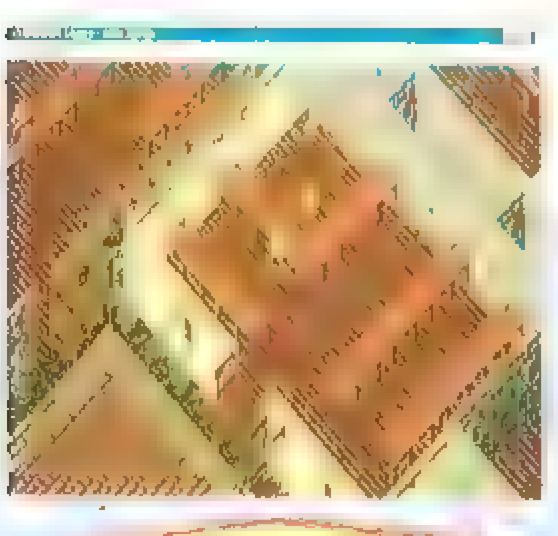
在遊戲中，玩家在主角的身上雙擊右鍵，就可以看到自己的基本資料以及各項數値。但是，若在別人身上雙擊，則僅可看到對方的生命値。生命値的氣量表，可以放在畫面上的任何一處，而且，可以同時叫出數個人的生命値，這樣一來，在戰鬥時就可以掌握對方的生命値，以防苗頭不對，可以逃走。

要進行戰鬥，必須先將選單叫出來，然後把狀態從 Peace 改到 War 就可以了。現在，玩家必須要鎖定要攻擊的敵人，在其身上雙擊，主角就只會攻擊該人。不過，這可不像創七一樣，主角會自動攻擊，玩家必須要走近敵人，才能向其下手。正因如此，當敵人在逃的時候，玩家就會很難向其下手。這時，玩家就要靠追的技巧，從他前面擋住他的去路，或是將其逼到死胡同，否則，當玩家一路追到有警衛的地方，可就不太好玩了！

精彩豐富的各式物品

在 Shattered Legacy 的世界中，依然會有賣商品的商店。不論是在武器、防具、珠寶、食物、以及魔法等物品，都是應有盡有。如果玩家要尋找比較特別的物品的話，就要到街上去尋找旅行商人了。商店中只有一位店員，而且一次只能服務一個顧客，所以照理說，大家應該排隊購買才是。不過，筆者所見的，卻是一堆人圍在櫃抬前，造成一場混亂。商店中的店員由於有櫃抬擋著，所以傷不到他，不過旅行商人可就不一樣了，如果玩家很強壯，而且又不想用錢買東西，很簡單，只要『殺人越貨』就可以了。

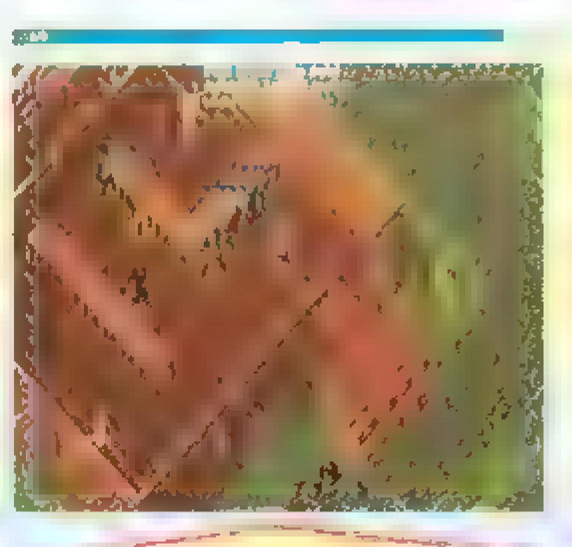
如果有一些不想用的物品，不要急著丟掉，玩家大可在武器店前面候著，看看有沒有人要購買你的物品，一但達成協議，就可以進行交易了。在 Shattered Legacy 的世界中，交易的方法是：一個人把物品放在身後的地上，另一個人把錢放在身後的地上，然後兩個人再交換位置，拿了東西就走人。不過，這有一點危險，就是當遇到像筆者這種玩家，趁他們交易時，把錢跟貨都拿走，然後再殺人滅口，就眞是太倒霉了。



買點東西備用



奪取戰利品



武器店中正在進行交易



口角衍變成肉搏戰

舊瓶新裝，更添風味

遊戲使用640 × 480 × 256色的模式進行，雖然跟八代的視角一樣，但在畫質上卻細膩許多。但相對的，系統需求自然就升高許多，如果玩家想要流暢的畫面，筆者認爲Penium機器是跑不掉的，但是話說回來，畫面本身的速度，卻又不是那麼的重要，因爲經過筆者測試後，我認爲由於目前的伺服器只有三個所以在系統資源上造成不足，以致回應速度慢，把整個遊戲的速度都拖下來了。不過，等到遊戲推出後，Origin就應會在美國各地設立伺服器，不曉得臺灣是否也會設立，不過，以臺灣那種0.03k/sec.的傳輸速率而言，跑起來只能以「龜速」來形容。

在音樂方面，測試版採用了七代黑月之門幾首不錯的音樂，並且存在MID的格式中。玩家不玩遊戲時，閒著也可用Media Player來播放。Origin表示，這只是在測試版中所使用的而已，當推出正式版時，玩家就可以享受到全新的音樂了。

遊戲的音效則是差強人意，除了打鬥的武器碰撞聲外，根本聽不到其他的聲音，在這一方面Origin亦是同樣的說辭：「推出時，會更好，目前遊戲尚未完成。」

在這一方面，Origin表示他們將會取聽來測試員的意見，然後加入玩家認爲需要的功能。筆者認爲這次Origin廣邀玩家來測試遊戲，實在是很好的政策，雖說在網路上也有人攻擊Origin這種作法，宣稱Origin雇用免費測試員，不過筆者還是對Origin能夠真正容納玩家的看法，感到高興，如此一來，遊戲成品將會更適合一般玩家來玩。

角色介紹



這位仁兄是從喬治亞州連線過來的，等級不明（至少有 100 多級），全身裝備最好的護具，手持 Flame Sting 及盾牌，並且擁有魔法書。在Ultima Online的世界中被衆家通緝。嗜殺別的玩家，已屠殺上百人，連女人都不放過。如果看到他，不要靠近，以免被施法殺害。

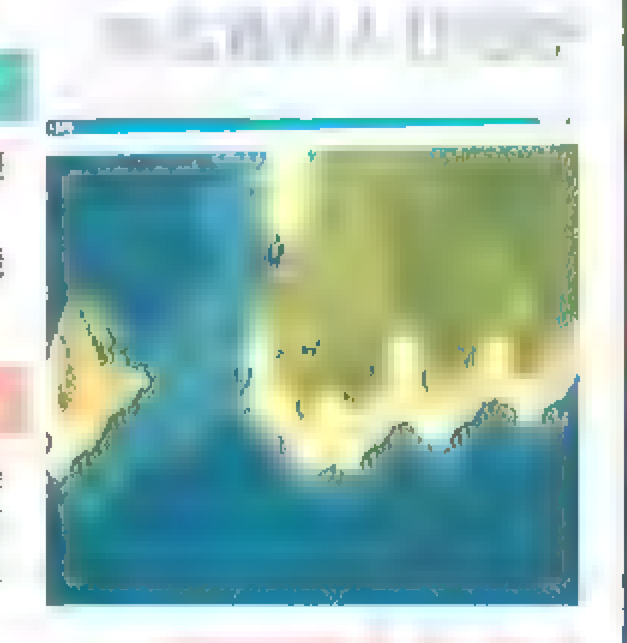
此人曾在城西橋畔引起公憤，被多爲玩家公幹，嗚呼哀哉，不過卻在不列顛尼亞廣場復活，目前在跑路中，有人懸賞1000元取其首級。這位玩家在虎落平陽之時，被筆者遇到，正想趁人之危，落井下石，經不過他苦苦哀求，佯稱他弟弟趁他不在時偷玩，才會引起公憤。於是筆者收下他所贈之名劍一把，才放他一馬。

裝備與AQUAMAN一樣，不過極其友善，筆者與其講話之後，正想與他結伴而行，不料卻遭其毒手，被他殺死，真是奸詐。

Knights of the Silly

這一些人是 Origin 的 QA（ Quality Assurence ，就是 Origin 的策試人員啦！），因爲在遊戲中，他們的人物穿著奇怪的裙子，所以叫「怪裙子武士們」。

這些人擁有神的力量，可以奪人性命於一瞬間。曾有人在城東集結五十多人，組成革命義士，準備將其殺死，不料卻全軍覆沒。他們的力量，有此可見一般。



就是筆者，等級四，不過因系統的臭蟲，而有40000多的魔法及力量。喜歡從後面偷襲別人，時常"路見不平"，看到別人在打架之時，假兩肋插刀之名，行黃雀在後之計，以坐收漁翁之利。或當某位玩家，剛殺掉別人時，一個箭步上前，將別人的戰利品搶走，然後腳底抹油…ㄙㄨㄢ啦！

喜愛穿著樸素，虎披羊皮，以藏深厚之實力。此人幹盡天下間，所有最下流的勾當，人神共憤，終於有一次被雷打死。（筆者註：希望觀月亞里莎，不要因爲筆者假其名的事而生氣，呵呵！）

Unnecessary Roughnessry '96

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運　動	光碟版	WIN95 3.1/DOS	機種：486/DX-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/P 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ACCLAIM	ACCO-LADE	國外已發行	

美式足球一向是充滿暴力的，筆者曾上場與一些學校的球員做一場練習賽，在比賽之前，要穿上厚重的護具，上場後又還要跑來跑去，筆者一向很少運動，突然像這樣劇烈運動，身體都快吃不消了。後來，筆者在有一回合防守時，被對方一個高頭大馬的球員撞了一下，筆者隨即就飛出場外，倒地不起，後來就被抬出去。從此以後，既使筆者多愛看美式足球，也發誓不再上場。不過，現在Accolade 出了這一套Unnecessary Roughness '96的美式足球遊戲，倒可讓那些像筆者一般愛打又怕痛的玩家過過乾癮，做做手指運動，也算是一個福音哪！

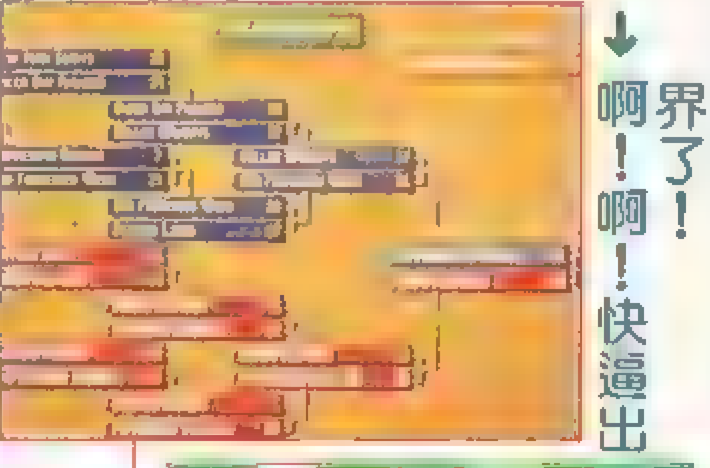
美式足球的精要，就是在戰略方面的運用。球員個人的技術倒還在其次，如果團隊的默契及戰略運用好，就可以百戰百勝。在本遊戲也是一樣，比賽在每一回合（就是當球員被Tickle之後）之後，就會自動切換到教練畫面，畫面上是一本書，書上記載著攻守各方面的陣型與移動方式，共有四百多種，玩家可以依當時情況，選擇一種最有利的攻／守陣法，如果說遊戲中預設的陣型沒有一種適合的，玩家也可以自己設定陣型，不過，玩家不可以在遊戲進行一半才設定，所有的陣型，必須在遊戲一開使就先設好，必竟，訓練球員也是需要時間的，不是嗎？

就因如此，戰術的運用就顯得比遊戲實際操作球員來的重要，在球場上，玩家只要操作自己的球員，跟著剛剛所設定的戰術進行，就可以了。不過，戰術固然重要，但是因為遊戲中有帶球的球員比空手的球員跑得慢的設定，所以當電腦追上你時，就要隨機應變了。

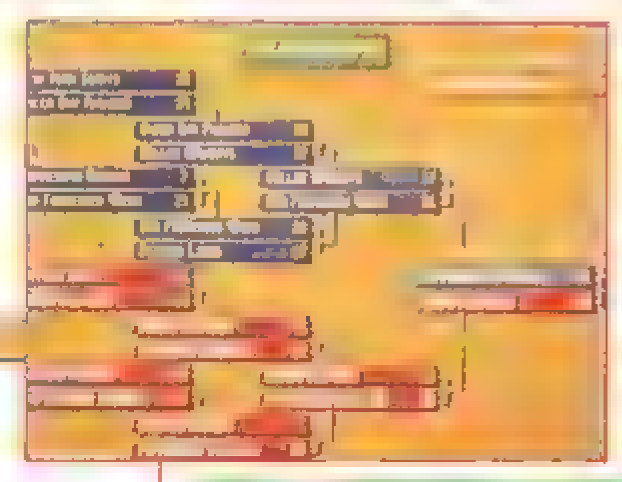
本遊戲的操作容易，只需方向鍵傳球以及切換球員幾個鍵而已，遊戲的畫面及音效如果說真要比較起來，本遊戲在球場本身的圖型方面的確較一些同類產品遜色，因為本遊戲的球場不像 EA 一些同類產品一樣，擁有華麗的 3D 引擎，而只是簡單的上下左右的捲軸，但是本遊戲的球員圖型，卻是比其他的遊戲要好上許多。球員本身動作的流暢度很好，在圖型方面也很細緻，不會有粗點出現，整體讓玩家的感覺好上許多。裁判圖型完全用真人拍攝，感覺上效果也不錯。

遊戲的音樂聽起來是不怎樣，但是音效上卻是可以帶給玩家真實的感覺，不論在推人、摔跤、接球、踢球…等音效，都跟真的比賽所聽到的一般，尤其是當球員推人時，所發出的：「唔嗯」更是令人感受到那種很用力推人的力氣。由於本遊戲是Accolade所推出，所以照例當然是找著名廣播員Al Michael來配音。不過，這一次 Accolade 在這方面作得很失敗，語音不再像燃燒的野球那樣，從頭到尾的講不停，而變成偶而才講一兩句，根本感覺不到它的存在。但對那些不喜歡在燃燒的野球裡面那位囉嗦播音員的玩家，這套遊戲倒是蠻適合的啊！

如果喜歡美式足球的玩家，可以試試這套遊戲，不過若讀者對圖形的要求很高，那筆者就不推薦這一套遊戲了。



→ 球季一覽表



↓ 教練的戰術手册



↓ 啊！啊！快逼出界了！

QUAKE 雷神之鎚

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動　作	光碟版	DOS5.0/WIN95	機種：486DX-66 記憶體：8MB 顯示：SV/V 音效：S/G 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GT Interactive Entertainment	美商新美	未　定	



雷神之鎚（ Quake ），相信來玩家想必期待已久，不知何時會上市呢？筆者前幾天發一封信到 id Software 雷神之鎚設計小組的 Jay Wilbur ，向其詢問雷神之鎚的預定上市日，結果回答來是那句老話：「遊戲作好了就上市。」不過，Jay Wilbur 指出，雷神之鎚至少在五月中前不會上市，他要我們向玩家公佈，以免玩家日思夜想。

筆者拿到一套 id 的所發出的雷神之鎚Death-match版的測試遊戲，剛好筆者家裡的網路在最近增為 4 臺電腦，所以便馬上呼朋引伴，進行網路大廝殺。由於本遊戲實在太太太好玩了，所以筆者在此趕快跟玩家們報導。又因由於筆者拿到的是 Deathmatch 版，所以遊戲中除了筆者與其他三位外，沒有其他的敵人。

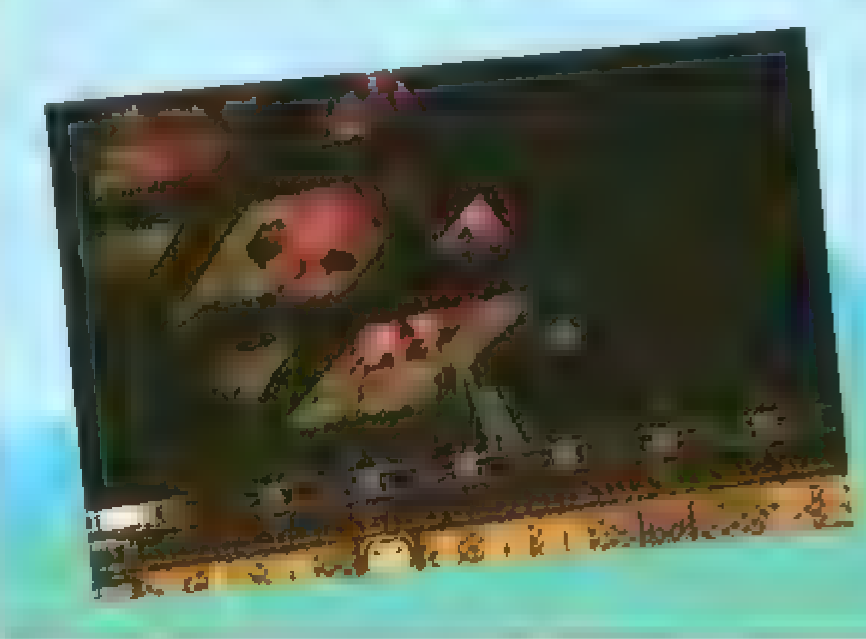
遊戲中的一景

立體引擎又進一步

以前毀滅戰士推出時，其 3D 效果曾一時令筆者整天站在光華商場的電腦前面看得目瞪口呆，遲遲不肯離去。等到後來買了 Pentium，才終於能享受其快感，最後，筆者才發現 Doom 其實是 2.5D 的，只不過是利用一些貼圖技巧，讓畫面看起來很立體罷了。後來，許多 Doom-like 的遊戲相繼推出，漸漸的，他就失去了其原有的魅力了。

直到最近，筆者拿到雷神之鎚的對戰版，才深深的感到 id 製作 3D 遊戲的功力又更上一層了。在雷神之鎚中，玩家所能移動的範圍不再只限於一層了，遊戲中在同一點可以有好幾層，更增加了遊戲的自由度。還有，遊戲中不規則的建築設計，比起 Doom 裡的景物，使用規則多邊型，要真實，好看得多了。

遊戲中的光源投射，做得真是好極了，不論是從窗戶外所投射進來的光線，或是由電燈或蠟燭所發出的光源，玩家就可以從地上的反光來判斷光線是從多遠的地方照射過來的。還有，只要玩家遮住光線，就會看到自己的影子照在地上，所以，當玩家躲在角落準備暗算別人時，不要忘了讓自己的影子被別人看到了。



炫麗的天空材質

多人對戰更爲刺激

在進行多人對戰時，筆者眞是享盡了前所未有的感受，這可眞是Doom無法望其項背的。當筆者爬到最高層時，站在天井頂端，向下俯看，守株待兔，不多久，果然有人從下面走過，結果被筆者從他頭上狠狠的開了幾槍，但是那傢伙逃得太快了，因此，筆者便從上面跳下來，準備稍趁勝追擊，但是當筆者著地時，卻摔死了，這下筆者才瞭解到雷神之鎚的一項設定－不能從太高的地方跳下來。

筆者不甘心，這一次躲在水裡，等待從橋上走過的「目標」。當筆者看到目標，浮出水面，瘋狂掃射之後，發覺沒有彈藥了。這時筆者房間的彼端傳來了一陣奸笑聲，然後筆者就反過來變成槍靶子，筆者心想不妙，便準備逃走，這時才發覺不妙，在水中移動速度太慢，來不及逃走，最後，當然是活活的被打死，屍沉水底。

還有一次，筆者被逼得窮途末路，逃到一個死胡同，筆者心想：「完了，這下死了！」這時，筆者看到牆上的一個按鈕，以爲是有藏著寶物的密門，心想有救了，一按下去，地板打開，筆者掉入洞內，活活的被岩漿燒死。眞是禍不單行。以上筆者使用實戰敘述，相信更能使讀者瞭解到雷神之鎚的刺激度才是。



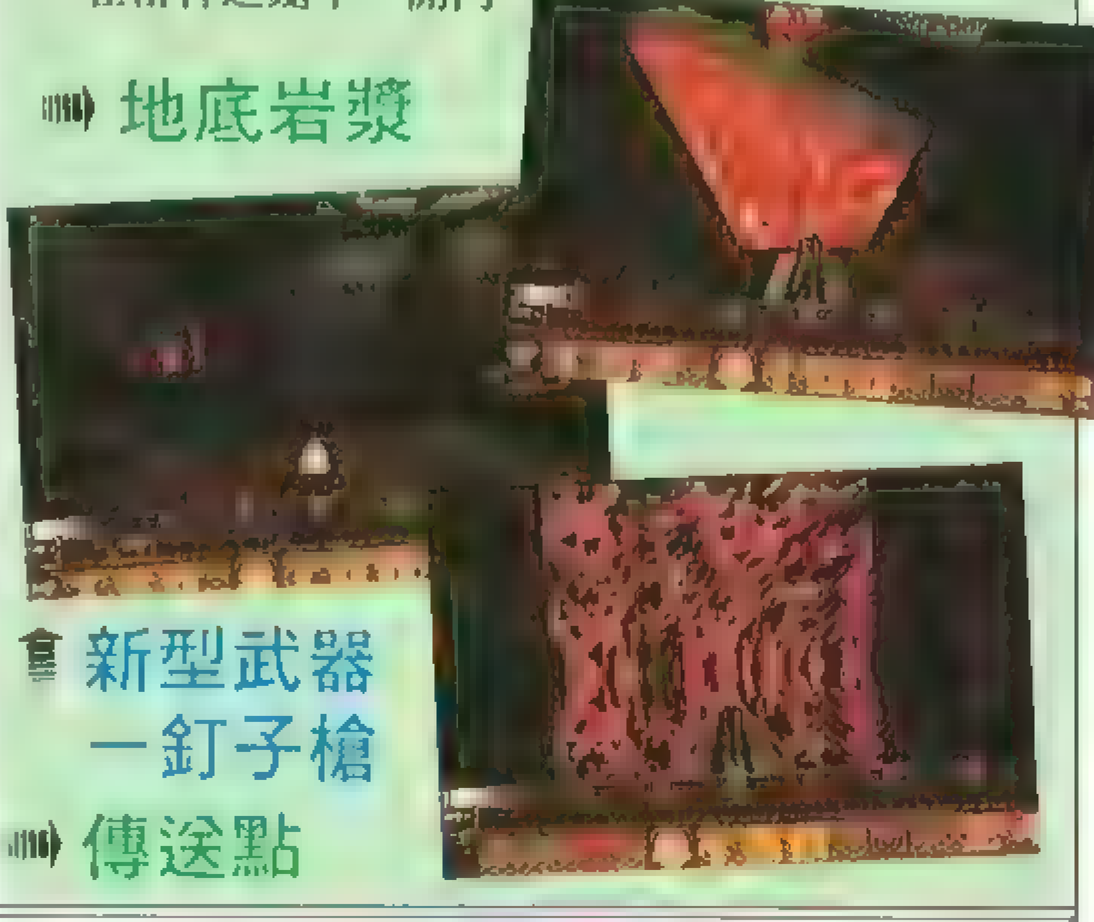
立體視角暗藏危機的



兇猛可怕的怪物造型

操作容易使用簡單

由於遊戲是使用眞實的立體引擎，所以在遊戲中，玩家不但可以左右移動，還可以抬頭向上看，低頭向下看。操作方法跟毀滅戰士一樣，只不過是加了抬頭鍵跟低頭鍵而已，不過，在雷神之鎚中，開門及關門的按鈕被取消了，相對的，玩家只要用身體去推一下牆上的開關即可。所以說，基本上所需的按鈕只不過比毀滅戰士多了一個按鍵，所以說，在操作上，應該不算太難吧！



地底岩漿

新型武器－釘子槍

傳送點

配備越多享受越高

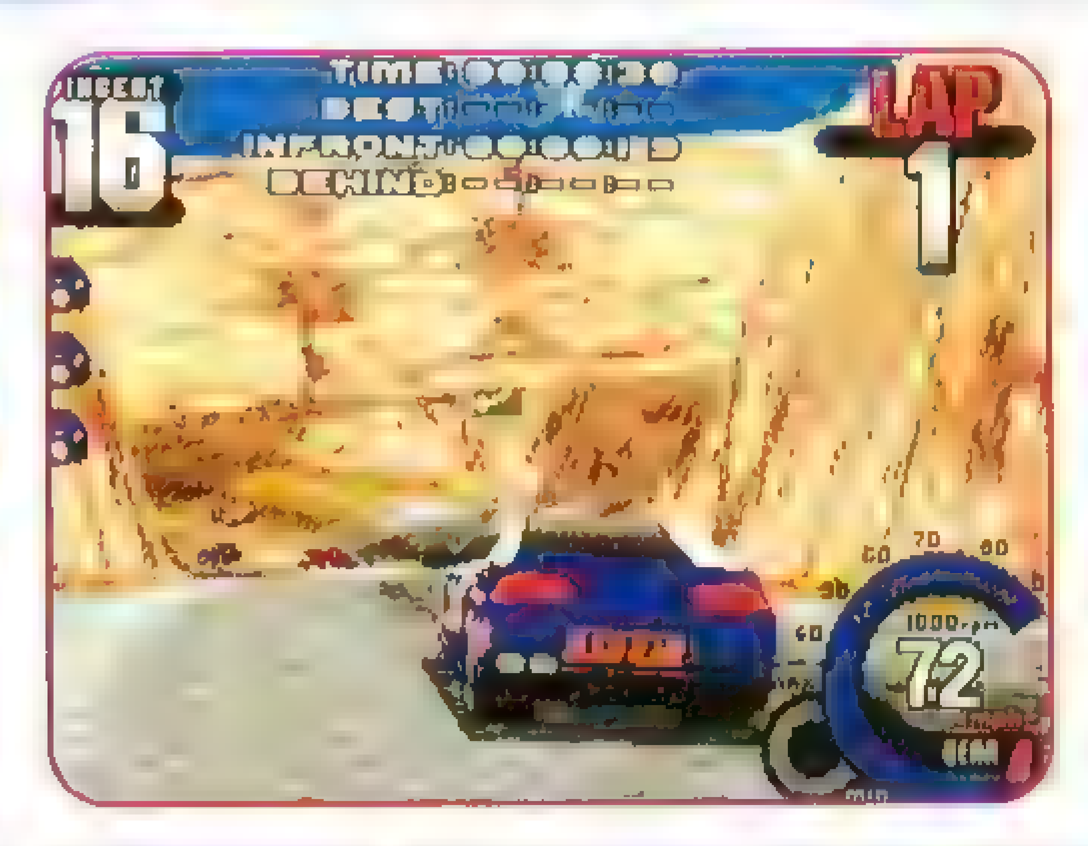
遊戲支援十數種畫面解像度，從最低的320 × 200到最高的1024 × 768的超高解像度。依據CPU的速度，玩家可以選擇不同的解像度，以得到流暢、快速的效果。一般而言，如果玩家有486DX2-66的機器加上8MB的記憶體，應該可以很流暢的執行320 × 200的模式，如果玩家有Pentium 90 + 8MB的機器，320 × 400的模式也可以很流暢的執行。筆者使用Pentium 166 + 16MB的機器，就可以執行800 × 600的解像度。至於1024 × 768的就很慢了。

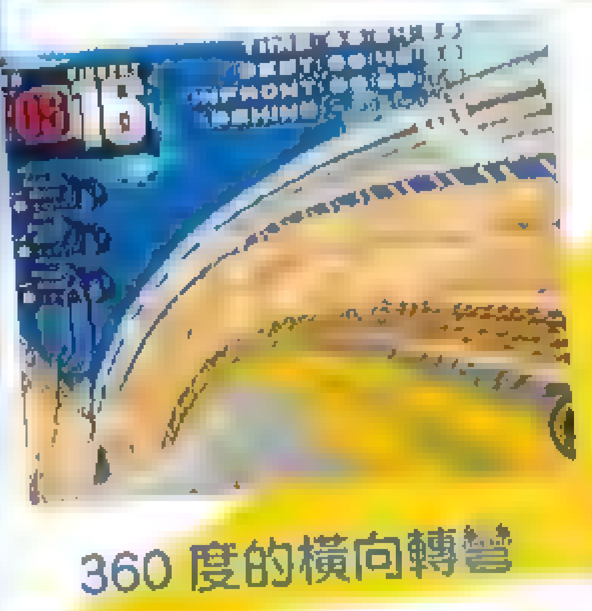
總而言之雷神之鎚眞是一個不錯的遊戲，想必在其推出時，一定又會造成像Doom那樣的風潮，筆者很高興看到臺灣已有公司代理這一套遊戲，這樣子臺灣的玩家就可以與美國同步享受遊戲了。

Fatal Racing

致命賽車

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
賽　車	光碟版	WIN95\DOS5.0	機種：486/DX-066 記憶體：4MB 顯示：V/SV 音效：S/G 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Gremlin Entertainment	未　定	國外已上市	



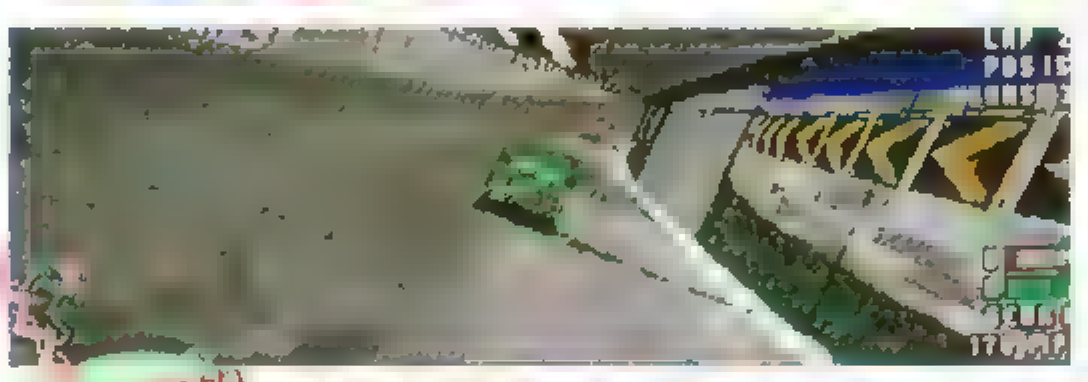


360 度的橫向轉彎

恭喜恭喜！軟體世界聯絡網又再擴充了，現在連英國遊戲製造商公司也逃不過我們的魔掌。軟世編輯部與英國的Gremlin Entertainment建立關係網後，馬上開始報導他們最近所推出的一套賽車遊戲。這套遊戲在美國及日本是由 Interplay代理，取名叫 Winplash，但是，在日本及美國以外的國家，就一律以Fatal Racing爲名。因此，在臺灣也應該叫作Fatal Racing，近來筆者在臺灣網路上看到有人稱之爲 Winplash，是不正確的喔！近來的賽車遊戲舉目皆是，而致命賽車確如同鶴立雞群般的突出。原本以爲美國所作的遊戲是數一數二的，但是筆者看到本遊戲之後，才自覺如同井底之蛙。原來在英國的遊戲公司也能作出像致命賽車般一流的遊戲，看來，以後得多多的接觸歐洲的遊戲公司，才可以提供給玩家更新的訊息。

高速衝天憑技術





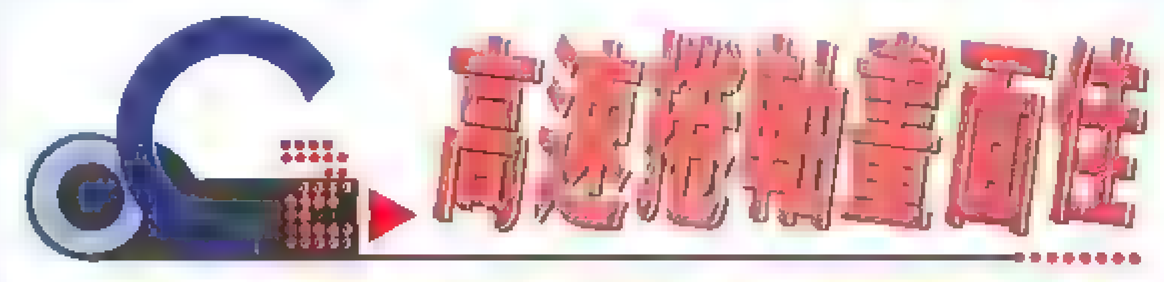
兩人競賽的雙重模式，刺激驚險，使人兩眼發直

致命賽車與其他賽車遊戲最大的不同就是遊戲中的跑道加入了地型的變化。一般的賽車遊戲雖然說地面也會有些高低起伏，但是其頗坡度也只能算是小兒科的程度。在致命賽車中，地形的上下起伏非常的誇張，只要玩家速度稍微加快一點，一遇到上坡，車子就會一飛衝天，要是剛好在轉彎時，恰好就會飛出跑道。跑道兩旁的地形也是五花八門，有海、湖、山壁、等地形，有時候筆者在玩時，遇到上坡不小心飛過頭了，就會撞到山壁，或者是掉到水中。不論如何，只要發生這種情形，玩家就等於是 Game Over 了。

有一些跑道還會有像雲宵飛車一般的360度圓圈跑道，或者是橫向360度跑道，不管是哪一種跑道，玩家都要以全速前進，才能順利通過，不然，就會像愚蠢的筆者一樣，每次一爬到頂端，速度不夠了，就從上面摔下來，眞是有夠蠢的。由於跑道〝坑坑洞洞〞，加上彎度都轉得很急，所以要順利賽玩跑道，決非易事。更何況筆者是玩菜鳥級的。



重播功能





寬廣的跑道視野

本遊戲不論在哪一方面，都以讓紅極一時的Daytona USA 蒙羞。遊戲本身畫面捲動的流暢度，眞是無與倫比，前所未有；高速捲動的快感，充滿眞實性，兩旁的景物雖都是以 3D 貼圖的方式作出來的，但是不會像Nascer 一樣，出現多邊形的情況，然後，加上捲動太快，看不清楚的情況下，背景就變得很眞實。遊戲畫面有兩種模式可供選擇，一種是SVGA，另一種是 VGA。筆者建議使用 VGA 模式就好了，因爲在 VGA 的情況下，以 486-66+8 MB 記憶體畫面眞實度就很好。當筆者使用 Pentium 166+16MB 的機器測試時，發覺其 SVGA 模式還是不很流暢，除非你的影像卡是 128bit 的…

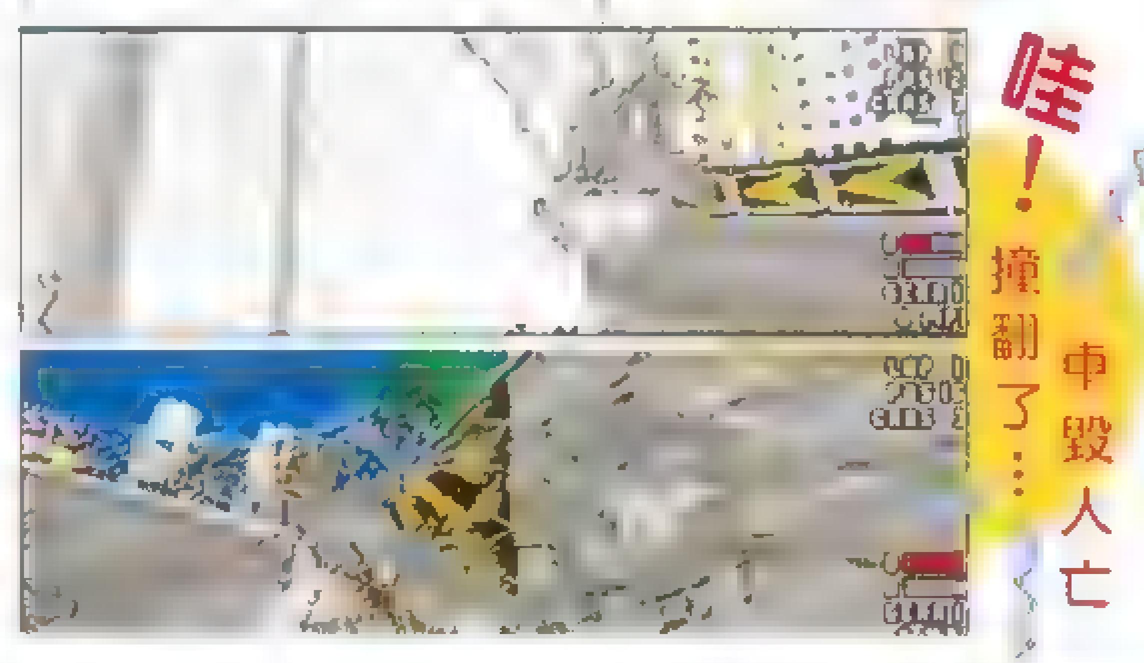
如果說玩家只有 386 級的機器，不必擔心，玩家只要像 Doom 一樣，把畫面調小，就可以玩了。

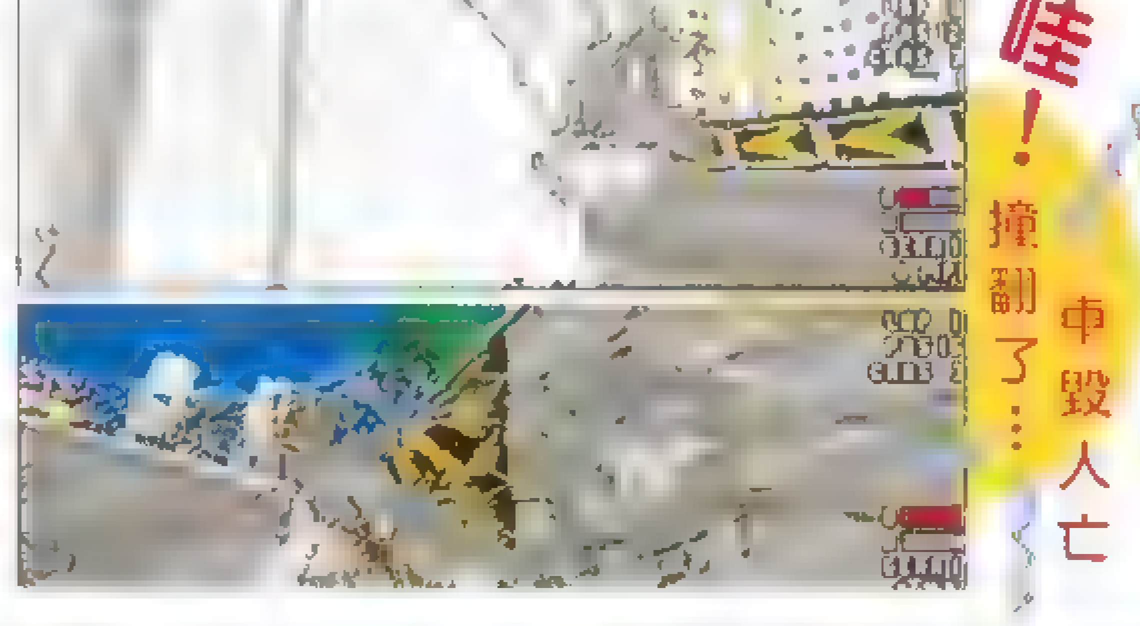


Fatal Racing 可以支援到 16 人網路連線。筆者曾將遊戲拿到學校的網路上使用，然後呼朋引伴，16 人同時進行賽車，其快感眞是難以形容。16 台車在 VR 跑道上狂奔，然後看那一臺不順眼就把它撞到旁邊，於是就可以聽到從教室彼端傳來：「那個混帳撞我！」。網路 連線的娛樂性十足，眞令人一玩就無法罷手。

直到現在， Fatal Racing 只支援以網路來進行多人連線，不過，據Gremlin Entertainment 表示，他們將在未來推出可以進行數據機及直接電纜線連線的 Patch。也就是說，應該在臺灣上市時，這一個 Patch 就會出現。

遊戲中還支援一機多人玩的功能，畫面會上下分割，顯示兩個玩家的情況。除此之外，有一個很有人性的設定，就是當玩家要進行多人網路連線時，雖說遊戲有查光碟的保護。但只要將遊戲載入所有的電腦，然後在其中一臺放入遊戲光碟即可，換句話說，只要一套遊戲，就可以玩網路連線了。





哇！撞翻了…車毀人亡



令人血脈噴張的雲宵飛車跑道就在前方

跑道起點，倒數計時…開始

遊戲的操作實在是非常容易，只要前後左右鍵即可輕易控制車輛，沒有複雜的操作。而且當車子在轉彎時，慣力所造成的切線運動也不是很明顯，所以，就一般情形來說，玩家應該是很不容易撞到旁邊的。但是，玩家不要忘了還有電腦車輛存在喔！

一般的單人模式，包括玩家在內一共會有 16 輛車子，在競速時，玩家若想要超車，電腦就會左右移動，企圖不讓你超，好吧！就算你超過去了，電腦也會一直從後面撞你，直到你失去控制然後撞到旁邊爲止。當你每次受到撞擊，你的損傷指數就會隨之升高，然後，你的最高速度就會降低。若玩家遭到太多碰撞，車輛就會爆炸。所以，本遊戲可不是這麼簡單的。喜歡嗎？快來加入我們的陣容，會讓您有一番不同的體驗！

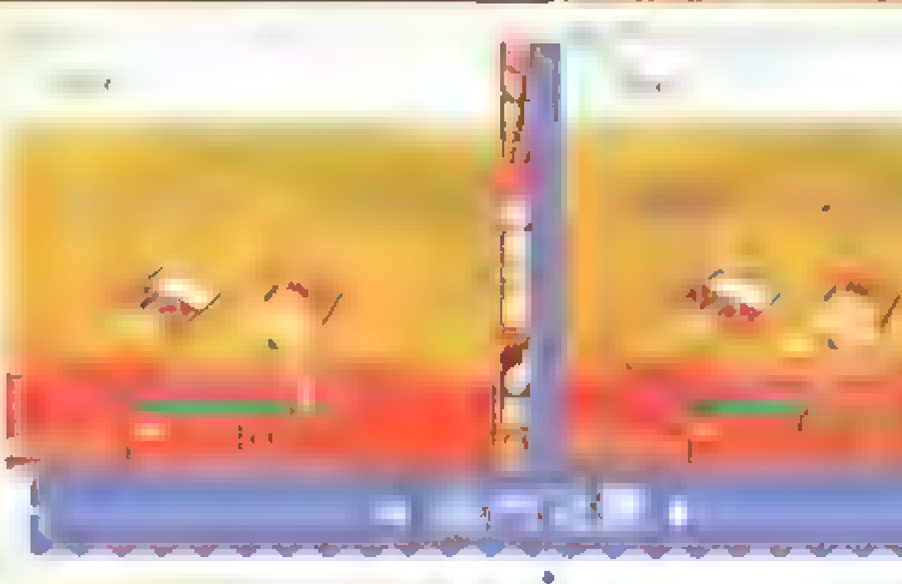


古代帝國興亡錄

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策　略	光碟版	WIN95 WIN3.1	機種：486DX-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WiN96 相容 操作：M/K
國外發行公司	**國內代理公司**	**預定發行時間**	
SIERRA ON-LINE	第三波	已上市	







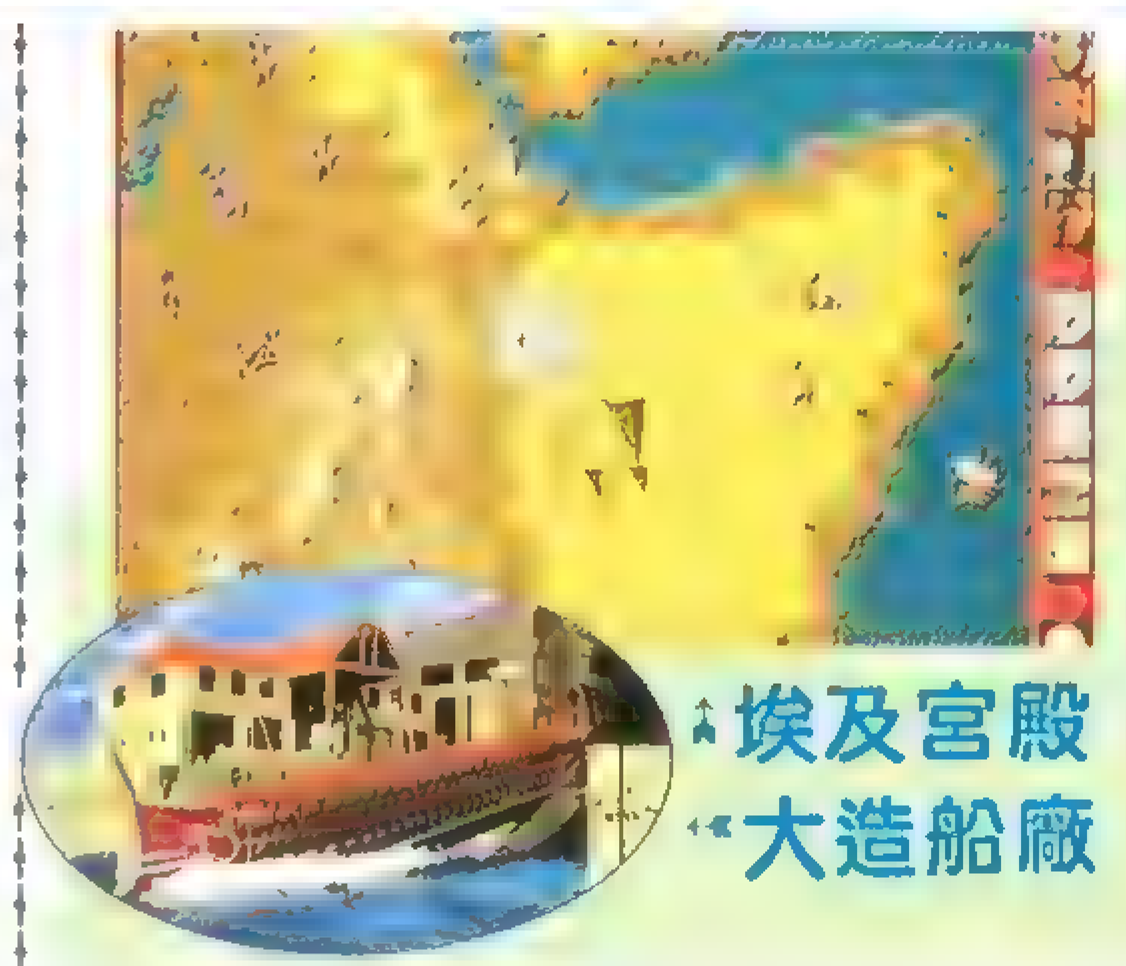
看來最近遊戲市場的競爭相當激烈，當Microprose公司推出其超級大作「文明2」後不久，Sierra On-line也不甘示弱的推出這一套「古代帝國興亡錄」。這是一套以世界六大文明古國爲背景的「Civ-like」遊戲，但是其介面及遊戲概念遠比文明來得簡單，可以讓玩家馬上上手，不需要閱讀像文明所附的數百頁說明書就可以馬上進行遊戲。

1 建立一個歷史上最繁榮強盛的王朝

在本遊戲一開始，玩家可以選擇要伴演什麼文明古國的領袖。世界六大古文明分別爲：中國、印度、美索不達米亞平原（肥沃月彎）的巴比倫帝國及波斯帝國、羅馬帝國、以及埃及文明。玩家可以從這六個之中選擇，如果進行一人模式，玩家也可以替電腦決定扮演什麼角色。每一個不同的古文明擁有不同的科技與學問，各有利弊，所以玩家可要好好的選擇才是。

遊戲剛開始時只有一支殖民隊，在選好地方下達建城的指令就是遊戲的第一步。所有的城池屬性都可以經由玩加以調整，可以是專門以生產食量爲主、也可以是專門以學術研究爲主、更可以軍事或製造爲主。不論如何，玩家一定要能將個城池的主要功能作一番好的調配，不然若發生了一大堆讀書人餓死、或是一大堆農夫笨死的情況就不好了。

城池之間常會有商人來往，每一支商隊都是由一個商人型狀的旗子在螢幕上代表。當遊戲之初時，由於城與城之間的交通不便，所以商人的移動速度特別慢，尤其當兩城之間的距離太過遠時，在路上就容易被盜賊所搶劫。因此，當遊戲到了財力充足時，玩家就可以在城與城之間建築道路，如此一來，可以大大的增進商務。再說，每一個城所專精的學問都有所不同。所以，當道路完成後，所謂的「哲學家」就會出現，他們的工作就是促進學術交流，讓每一個城池所專精的學問都可以傳到別的城市。

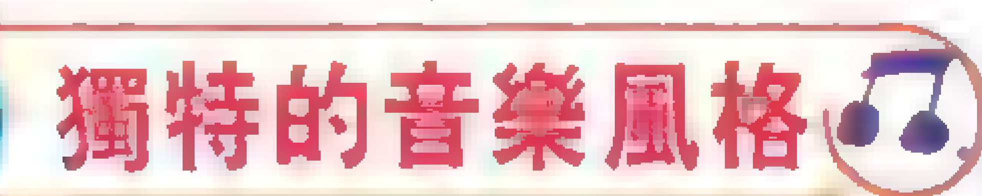


↑埃及宮殿
←大造船廠

2 魚與熊掌，不可兼得







在本遊戲中，電腦的AI 非常厲害；但相對的，就要使用掉許多的CPU 資源。因此，本遊戲的速度非常之慢。筆者使用 Pentium 166+16MB RAM 來測試本遊戲，發覺在最高難度時平均敵人每一輪要用掉 30 秒來計算下一步動作，而且這只是遊戲初期，當玩家玩到後期，地圖上的城市、人員都密密麻麻的時候，電腦就要使用更多的CPU 資源以及用掉更多的時間了。玩家如果將難度降低，那麼電腦的反應速度就會變快。所以，超強的 AI 與遊戲的速度玩家只能二選其一。不過，筆者個人是不喜歡跟白癡的 AI 交戰，不曉得玩家呢？

遊戲還有一項功能，叫作「自動導航」，也就是當玩家不想要自行下達命令時，就可以啓動該功能，讓電腦來替你管理你的領土。由於本遊戲的AI 很強大，所以筆者都很放心的讓電腦來管理，尤其是剛開始的時候，由於什麼都要白手起家，非常無聊，所以筆者就讓電腦「自動導航」一番，等到有一點基礎的時候才開始進行遊戲。筆者認爲，這是一項非常好的設計。

心理學上人類對事物的看法常受四種作用所影響，其中一項就是「先入爲主」。雖然說文明在這類遊戲中算是元老級的，但是並不代表其他的同類型遊戲就不好了。玩家千萬不要產生像「文明較早推出，得獎一堆，其他的遊戲就不好」的觀念，嘗試著試試這套遊戲，其全然不同的風格必令你滿足。

獨特的音樂風格

「古代帝國興亡錄」的音樂採用 MOD 的方式撥放，效果不錯。更令人激賞的一點是，「古代帝國興亡錄」在音樂的曲風方面做得很好，不同的文化就有該文化的背景音樂，而且音樂的數量不少，聽都聽不膩。就拿中國來說好了，玩家若選擇扮演中國，則古色古香的絲竹之聲將隨之而來。一些中國的樂器，如簫、笙、鑼、洋琴、琵琶及古箏的聲音在遊戲中都可聽到，其創作之細心由此可見。

古代帝國興亡錄與文明二之比較

古代帝國興亡錄	文明二
※可以多人同樂 －設計時就以可以讓多人同時進行遊戲爲大前提 －可以使用數據機會使用網路以進行四人連線（Win95） － Windows 3.1 數據機功能即將在下一個 Patch 加入	※不可以多人同樂 －約需多花美金 $49.95 購買 Civnet 才能多人同樂， Civ 2 則沒有此功能
※幾乎眞實的遊戲 －不同的六個民族可以建造不同的建築 －可以同時選擇許多兵隊以同時對他們下命令（團體選擇功能） －玩家可以對其他對手發出合作、挑釁、宣戰…等訊息，而這些訊息都會影響遊戲本身的進行。 －簡便的操作，只須滑鼠	※眞實感較差的遊戲 不論扮演哪一個民族，都只有四種建築型態 －沒有此功能，若要移動大量軍隊，只能一個一個選。 －只能跟在同一個畫面的對手溝通 －滑鼠及鍵盤
※城市的視角 －一個視角便能看到整個城市。	※城市的視角 －要由很多個視角才能看到整個城市

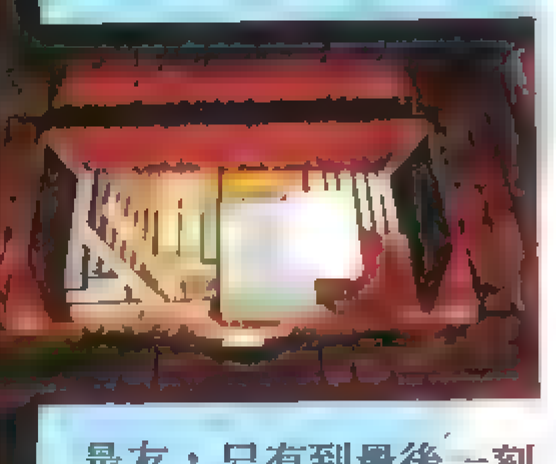
Zork Nemesis
魔域復仇者

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險動作	光碟版	DOS 6.0/WIN95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Activision	松　崗	五月中旬	



《白色魔域（Zork）》是在文字冒險遊戲創始之際，最著名的一系列遊戲，雖然隨著時間的過去，畫面與音效不如人的他們漸漸被大家淡忘，但前年他們捲土重來的代表作－《重回大魔域（Return to Zork）》，其優異表現叫人記憶猶新。因此Activision公司再接再勵地推出了新一代的《魔域復仇者（Zork Nemesis）》。

《魔域復仇者》的故事大致上是延續第一代繼續發展，不過主要的故事場景轉變成了一個全新的地點—地底大帝國「禁忌之地」。南米西斯是這個地底世界的大魔獸，牠對地底的煉金帝國展開了一場徹底的大屠殺，事後還向這些悲慘遭遇的靈魂施以魔咒，要他們的靈魂永遠被束縛在痛苦的地獄中。扮演主角的你將是拯救這些悲慘靈魂唯一的希望，而且也是將地底大帝國恢復和平的救星。你的主要任務是拯救煉金術這項即將絕滅的藝術，並且讓煉金士找回原來屬於自己的力量。不過，在禁忌之地中，任何的事物都不像是你在表面上所看到的，牆壁上的繪畫會跳出來變成活生生的事物，原本站的好好的石像會對你講話，而沾染灰塵的牆壁也會發出呼吸的聲息。這些東西都是有生命的，都是對遊戲有重大影響力的，但是你不知到到底誰是敵誰是友，只有到最後一刻，這所有的謎才將會被睿智的你給解開…



繪風出來的視覺效果

《魔域復仇者》的藝術表現是最值得大家注意的。設計小組發展出的最新3D電腦繪圖技術將遊戲中的所有場景描繪的栩栩如生。曾經擔任《蝙蝠俠》及《教父Ⅲ》的美術設計人員親自參與這套遊戲的藝術設計，將遊戲中的五大場景：城堡、避難所、廟堂、溫室以及修道院以最真實的技術表現出來，繪畫風格中充滿了詭異以及幽暗的靈畫感官世界，使得《魔域復仇者》一下子整個從一般的冒險遊戲的層次中跳脫出來，對於遊戲視覺效果要求很高的玩家而言，這將是絕不容你錯過的一套佳作。

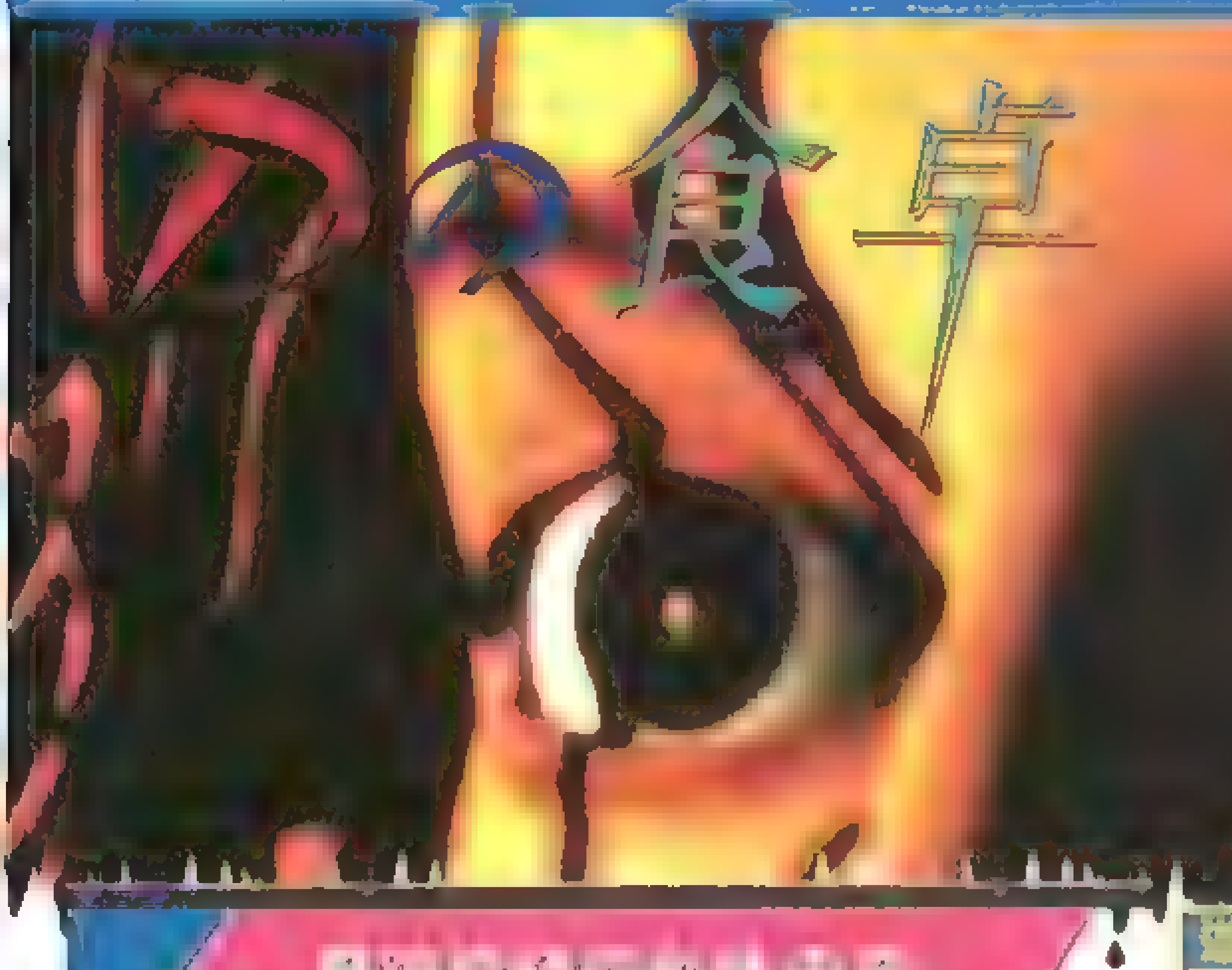
在動畫部份，《魔域復仇者》使用了16位真人參與拍攝演出，由《一號殺人犯》及《X檔案》的導演拿坡里坦諾負責動畫的錄製。數以百計的動畫組合出了一套活生生的遊戲，配合了革命性的360度捲軸環場視覺效果，當玩家在遊戲中四處遊走之時，很難不被遊戲引導進他那詭譎的地下世界中，感覺到就像親身經歷過一切般的生動。

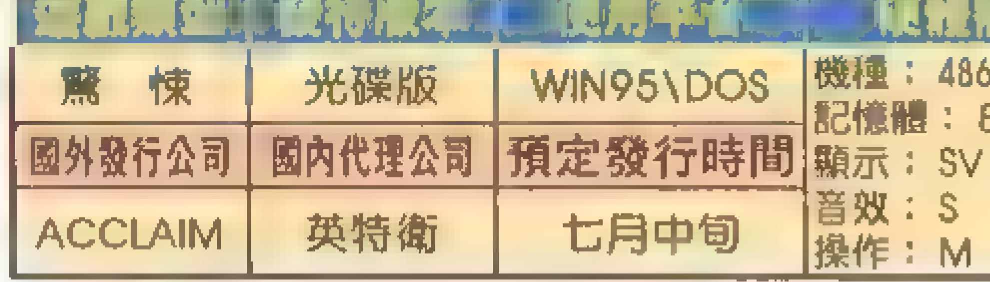
大卡司音樂鉅作

遊戲的音樂製作也是奇特色之一。曾經獲得奧斯卡金像獎，並為電影《魔鬼大帝之真實謊言》及《超越顛峰》製作過配樂的Soundelux Media Labs特地為這套遊戲捉刀編寫音樂。配合遊戲情節而展現出來的音樂給人極深的迫力感，情緒的引領相當的成功，也不會有喧賓奪主的情形產生，可謂冒險遊戲界年度的音樂鉅作。

《魔域復仇者》將會有三片光碟的MS-DOS及Windows 95版本發行，不久之後也計畫推出麥金塔版本，對於奇幻世界有相當興趣的玩家，千萬別錯過了這套遊戲哦！







遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
驚　悚	光碟版	WIN95\DOS	機種：486/DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ACCLAIM	英特衛	七月中旬	

在一九九七年的美國洛杉磯市中，一位知名的醫生 Richter Harris竟然突然發狂，而殺了他所主持醫院中的其他醫生、護士甚至可憐的病人們，另外他也挾持了一些人質在醫院中，這使得一群洛杉磯警察束手無策。Richter 的女兒聽到了這件事，連夜的趕回來，隻身進入醫院中去尋找他的父親。

筆者目前所拿到的示範光碟總容量爲四百多MB，不過卻只有開頭動畫及醫院中的部份房間，所以筆者猜想他的正式版本應該也是好幾片光碟吧！筆者覺得「D」的遊戲內容應該和第七位訪客及第十一小時系列類似，都至以解謎爲主要遊戲重點。不過筆者覺得「D」在恐怖氣氛的營造上卻比第七位訪客系列高明的多。這張的示範光碟雖然只是讓我們看影片的部份，幾乎沒有眞正的要去解謎題的時候，不過玩第十一小時時不論在怎麼玩，實在沒有什麼眞正的恐怖感。你會不會打從內心眞的被螢幕中的畫面給嚇到，即使是一具白骨在充滿血的浴缸中，雖然看起來蠻恐怖的，大概少有人被這種畫面給嚇到吧！而「D」從頭到尾都是由一些低調且充滿詭異的背景音樂所襯托，而且畫面看且來相當的陰暗。這就給玩者心裡一些壓力了，而「D」眞正會嚇到各位的地方是有些未知的東西會突然出現，整個場景充滿詭迷陰深之感。比如說，當我們轉換畫面時，心裡一定會有預備可能會有什麼恐怖的東西出現，所以當畫面轉換過去時立刻出現什麼東西時，我們就不會覺得那麼恐怖。但是「D」在劇情安排上，從不按牌理出排；若是我們畫面換過去並沒有立刻出現時，這時我們的內心就會鬆懈下來，等我們鬆懈下來之後，背景音樂突然轉成高調緊張的節奏，加上看不清楚什麼樣的東西從螢幕向我們襲來，這時能不被這種狀況嚇到的人，可以說是眞的是「泰山崩於前而面不改色」的勇者了。

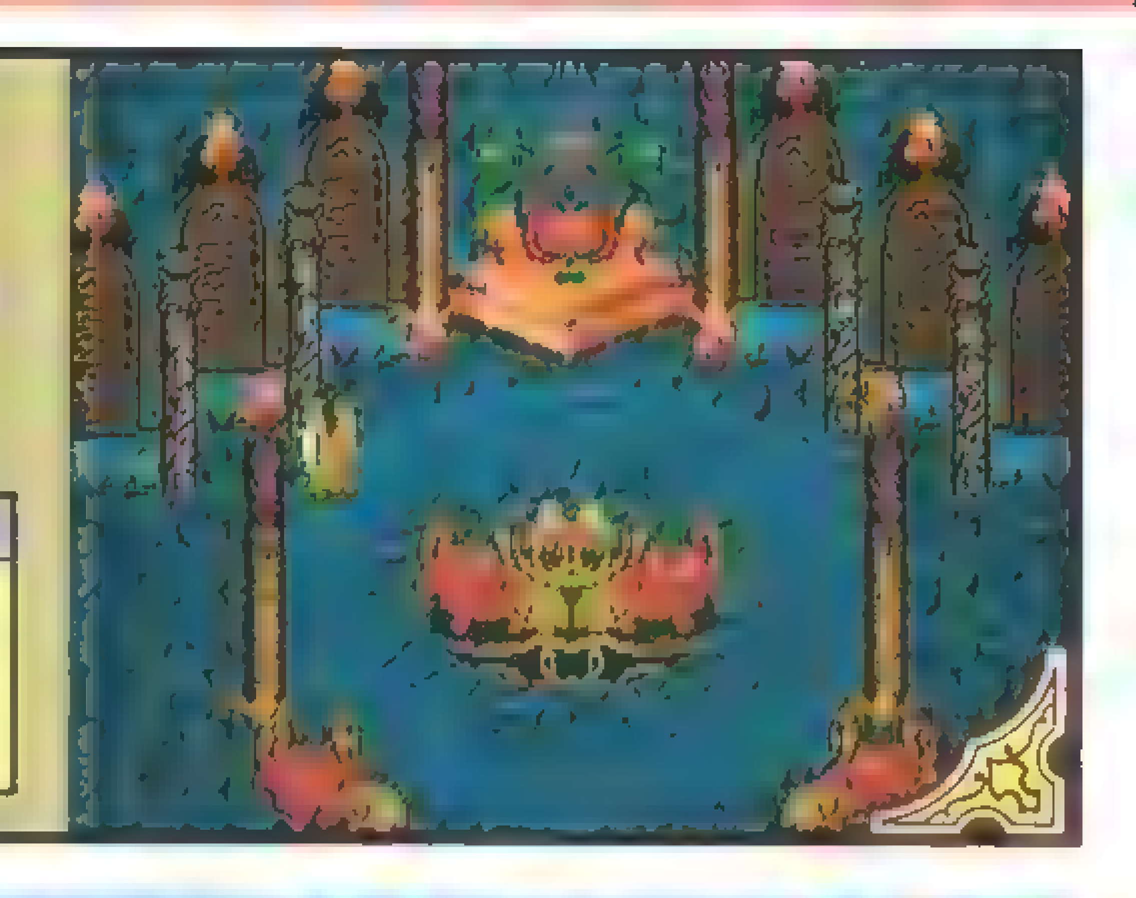
不過，第七位訪客是以第一人稱的畫面進行，而「D」有時會利用電影的取鏡手法來拍攝，這種方法對於某些情況的營造方面比較有彈性。我們甚至可以看到主角的一些動作來感受她當時的感覺，這種感覺相當眞實。而影片的呈現方式則和銀河飛將一樣使用高解析度加上交錯的方式來顯示，這樣的結果便能在畫面與速度之間取得平衡。不過筆者覺得「D」的動畫速度有點慢，不曉得是不是影片本身故意放慢速度還是影片的解壓縮法不良，筆者覺得「D」在場景間的移動速度若再加強會更棒！

不過，就其他點來說「D」在恐怖氣氛的營造上是相當成功，只是不曉得「D」的謎題方面難度高不高，因爲目前筆者手上的版本，尚沒有謎題可解所以等有更詳細的資料再向各位讀者報導。



劉伯溫傳奇

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/A/G 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
軟體世界	軟體世界	五月初	





神機妙算鐵證如山！

此遊戲透露的訊息是一種帶有預言性、政治性色彩的話題，其中又摻雜著中國最準的一本預言書－推背圖對近代中國大事走向的推演，還有明朝國師劉伯溫化解明初國內危機及對當代國運風水上言之鑿鑿的預測，以古喻今，很有警諷的調調。一陣選戰下來，加上兩岸局勢一度緊張，想必各位台灣小老百姓對中國的命運都有相當程度的好奇心及使命感，不少人將推背圖及劉伯溫所著之燒餅歌拿出來推敲運用，危言聳聽一番，又有兩岸統獨之推斷等等。而「劉伯溫傳奇」這個遊戲正是將奇門五術之神秘說法，代入一段介於正史與野史之間的傳奇，交代推背圖中數則奇靈驗無比之卦象，並結合現今靈驗或現在進行式中的當代大事預言過程，加上歷史、玄學、愛情及宮闈朝廷的明爭暗鬥，完全展現發生在劉伯溫這個人身上最精彩的一段歷程。全部情節皆是環繞在劉伯溫如何實現他的理想，如何以畢生所學挽救他主公的國家，由他為軸心，放射出一樁樁令人匪夷所思的朝野大戰和時空穿梭的奇異之旅。他將與餘孽陳友諒鬥力和疑心病重的皇帝鬥智，回到三國會孔明、遇華佗，並且以劇情連貫，將玩者引入苗族及密宗的秘密領域，深入研究著名的苗疆蠱毒及密教手印之結法，還有用簡易的方式描述中國人最重視的生前死後大事和印證一些風水上的說法。遊戲對中國的玄學做了一個很簡單又詳細的整理，包羅萬象，很多地方都值得有心人士研究猜測，除了有角色扮演中的解謎、地域冒險及戰鬥考驗，還有不少門學問隱藏其中，是一個非常中國的遊戲。



精良的屬性設計

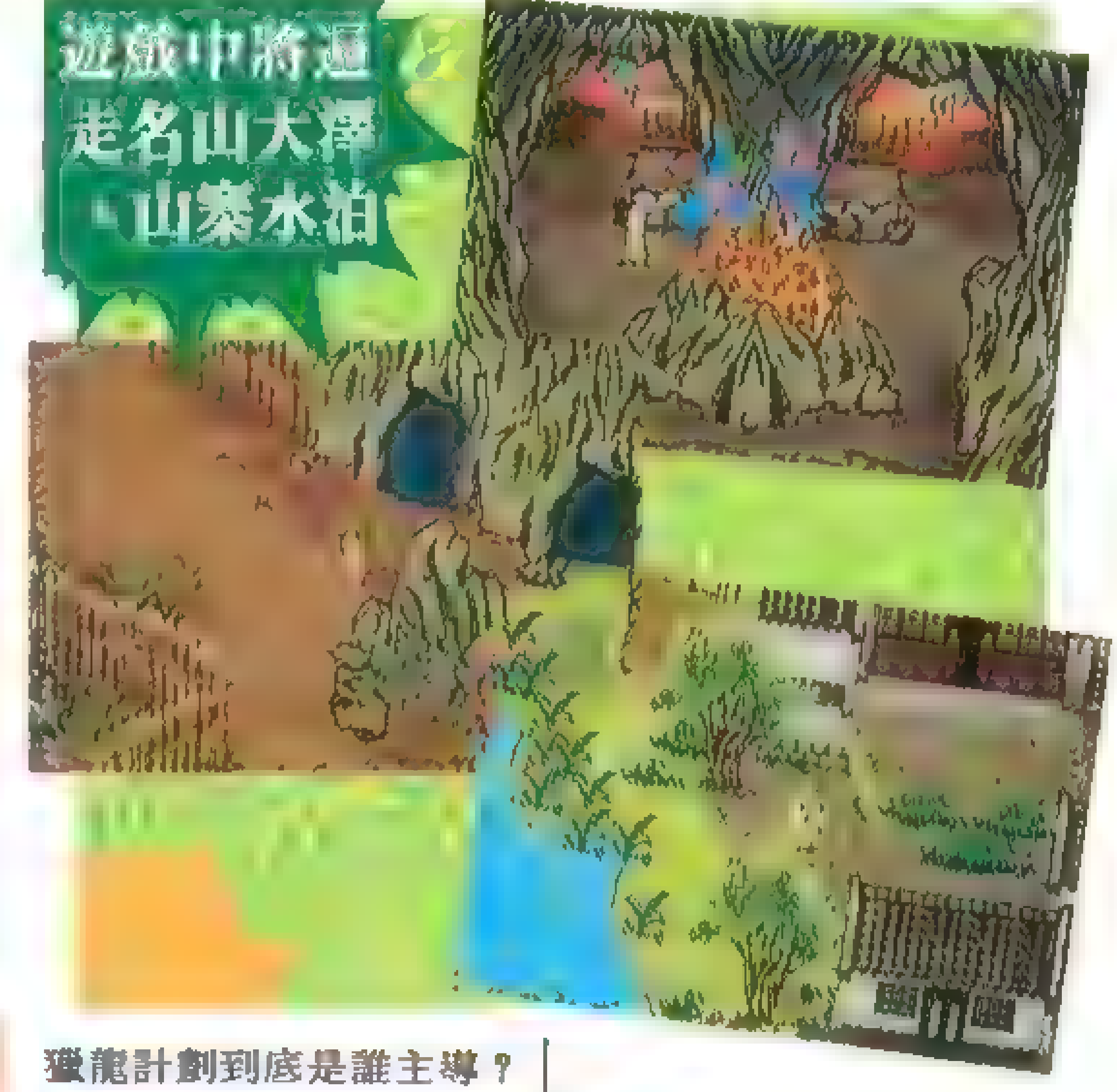
遊戲以保護模式撰寫，一些硬體上的效能發揮得極盡致，操作介面親切簡易，採選單方式，畫面是以多層次的複合式場景表現。據說是參考明代建築構造，不知玩者可否看出其特殊處；有很多的小型動畫誇張劇情的演變，還有數十首樂曲搭配各種情景，幾乎所有音源音效卡都支援。遊戲中的物品及道具相當的多，武器、兵書及做法用的法器也很多，由於遊戲和苗族及中醫學等都扯得上關係，還有一些丹藥及蠱毒的用法。戰鬥方式採即時戰略模式，除了主角本身，其他隊員的招式在因緣際會中習得，法術依其淵源分為我方、龍族及密宗三派，效力各有不同，有用於殺傷力的，也有醫療用的，施展法術的威力有著很戲劇化的表現。

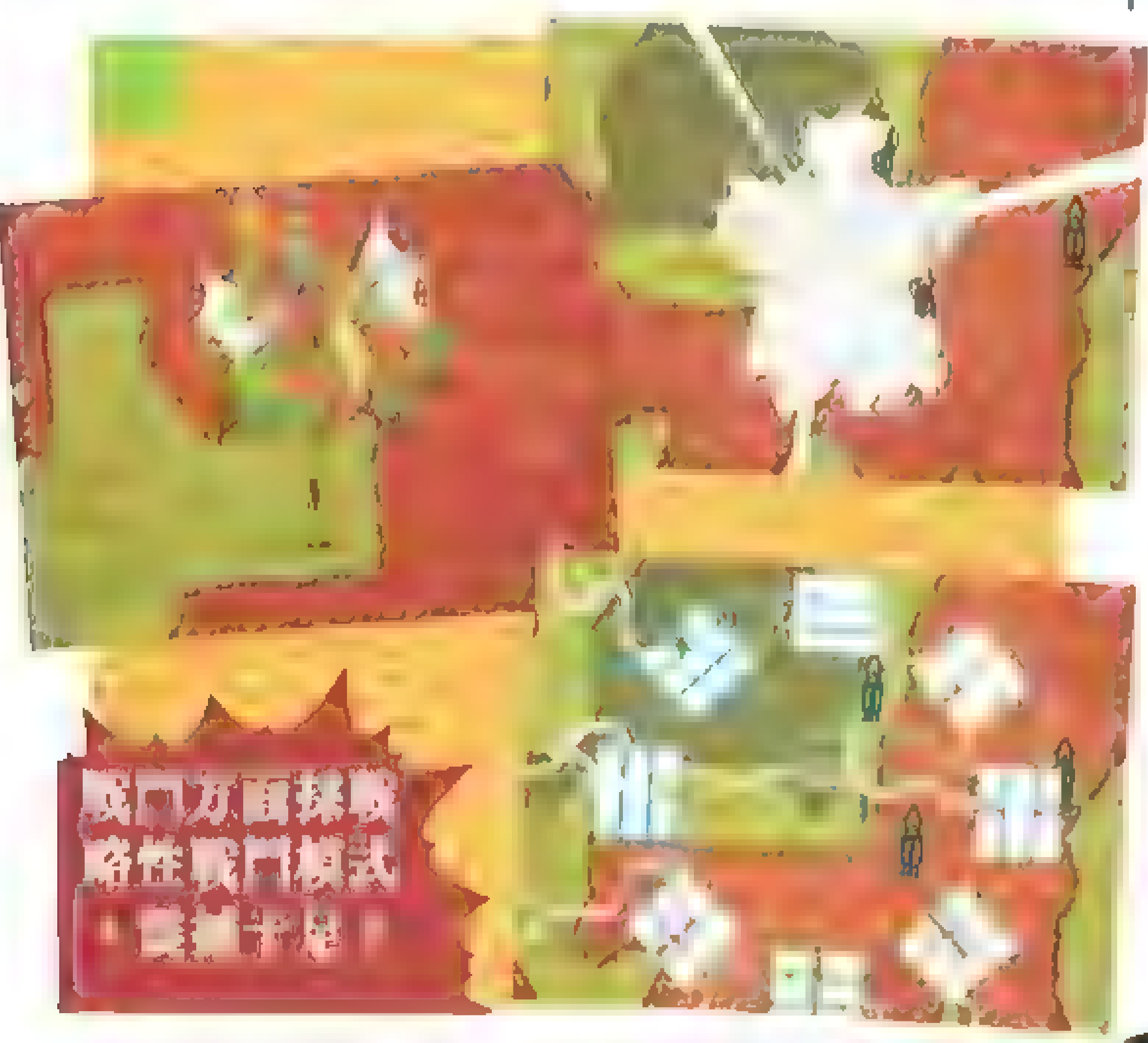


二女的三角戀愛有何驚人結局

野心開鑼悲情收場？

遊戲的時代背景設在明太祖朱元璋建國數年後，皇帝開始誅殺開國功臣以保大明萬世基業，此時國師劉伯溫意欲告老還鄉至南粵探勘風水，皇帝心下不快但也無可奈何的縱虎歸山。故事就從民間的一連串詭異事件開始，走入人群之中的劉伯溫發現了人民的不滿及一些官吏的野心，更發現了帝星的晦暗及皇室中正醞釀的一場風暴…。整個遊戲是以多線式有選擇性的方向行走，玩者所扮演的劉伯溫大師將在某些時候退居其他場景等待，讓他指派路上遇見的隨從去執行任務，所以您有時必須爲其他人決定命運，並且在時間限制之下完成，否則將會有不同的事件結果產生。分時的扮演各個角色讓玩者很實在的體驗劇情，除了體會大師的智慧，還能帶著大師的年輕冒險伙伴和幾位美人大談戀愛！遊戲的最後將針對很多疑點提出解釋，如皇室秘傳的獵龍計劃到底是誰主導？造成官逼民反的眞正原因？還有關於太子人選的天命依歸…，那場很微妙的戀情對玩者也會有個交代，至於大師最後的去向，也會在您的抉擇下塵埃落定。





遊戲訊息將近有六萬字，除了在邏輯上解釋中國各種科學玄學的道理，還將謎題融入其中，可能在市井之徒的閒聊中、可能在道佛尊長的禪理中、可能在卦象之中也可能在夜觀的星象中，一些字謎拆解及似是而非的玄機很均勻的分佈在遊戲中，玩者不必擔心因不了解中國各家玄學而在謎題上傷腦筋，玄學鋪陳將和開解謎題分頭進行，各佔重要部份。這種做法可想而之將有不少絞絞腦汁、推理一下的機會。❶

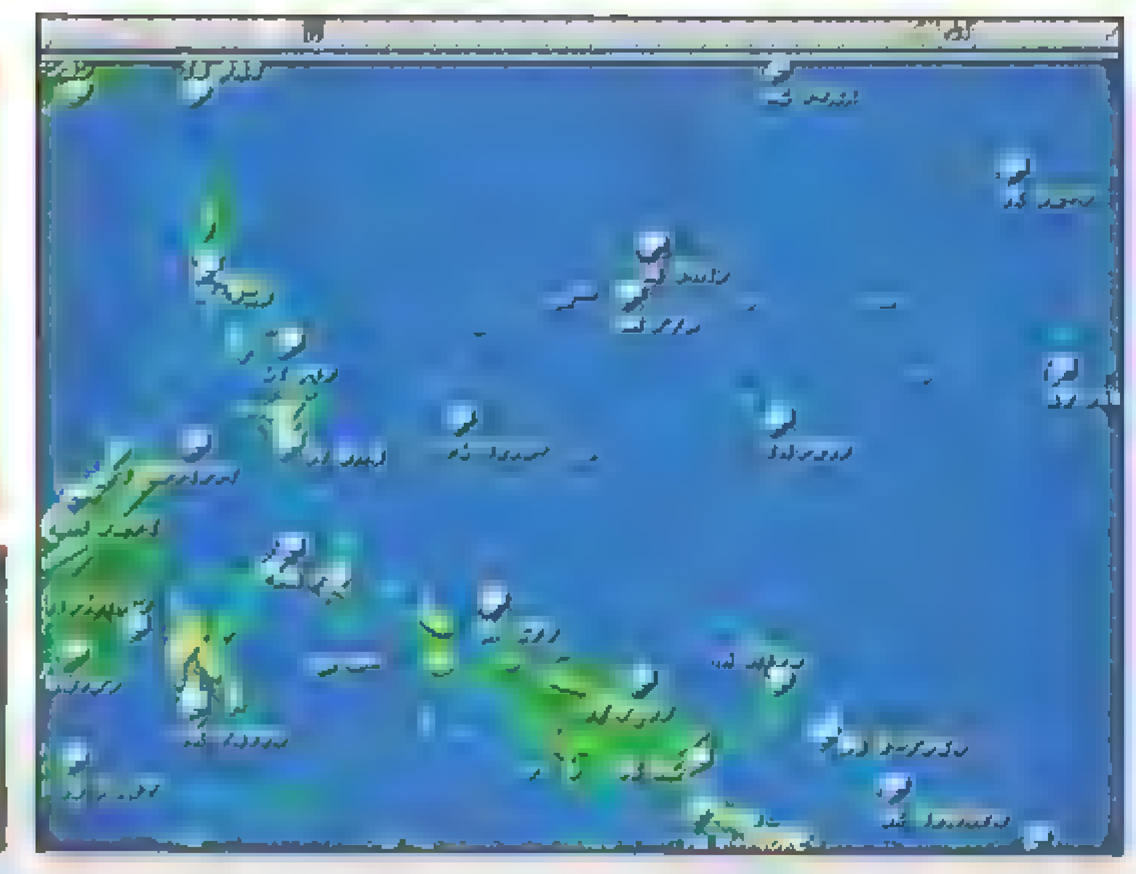
答案就在遊戲中

不知道您是否知道中國近代爭戰不休的毛蔣二家，爲何竟然到今天這個地步？您又知道推背圖這本書是如何推出這攸關中國前途的六十象？推背圖的各象到底今天應驗了幾個？八卦、易經的道理何在？陰宅、陽宅眞的對一個人的一生有著決定性的關鍵？在劉備三顧茅廬時諸葛孔明眞的高臥不起，還是跟朋友一起出去玩了？華陀的獨家開刀秘方－麻沸散是怎麼想出來的？還有中國的五行思想到底是如何衍生出來以蓬勃中國各種科學的？這許多都將在遊戲裡慢慢告訴您。中國的命運在遊戲中？您信或不信？



提督的決斷Ⅲ

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	未定	WINDOWS	機種：未定 記憶體：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：未定
KOEI	第三波	未定	音效：未定 操作：M

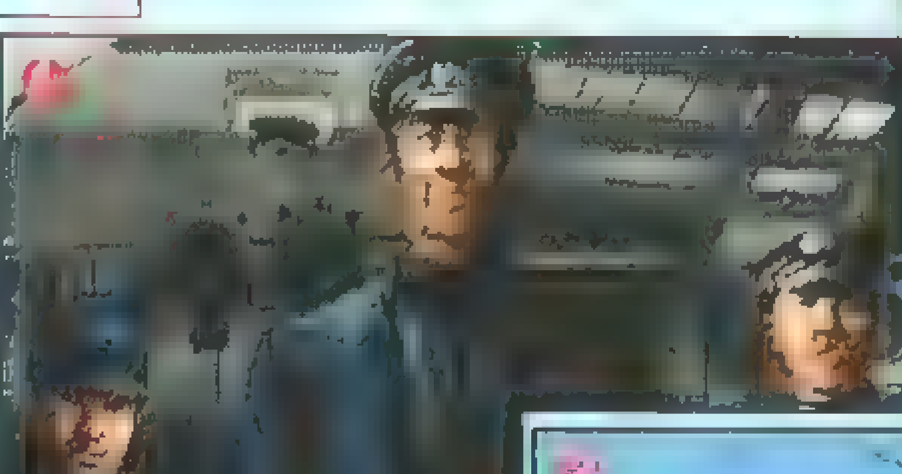


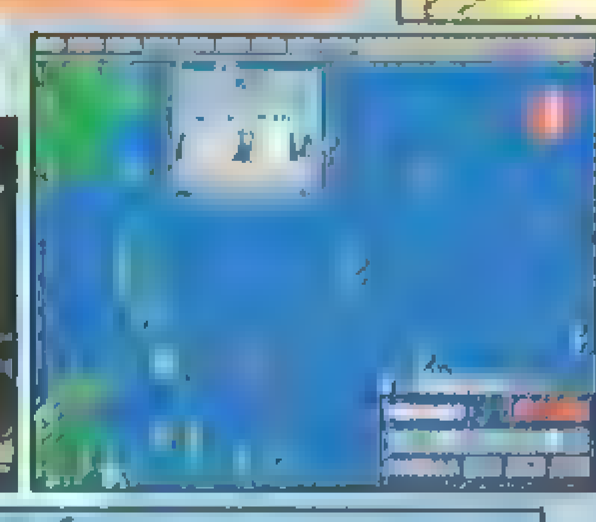
第二次世界大戰距今已有五十年的歷史了，雖然當年辛酸血淚的故事已經漸漸被歌舞昇平的新世界所取代，不過戰時所遺留下的種種問題依然未獲解決，時時引起爭論。對年輕一代未經歷大戰的人而言，這無疑是生命中一件可喜的事，不過人性多少是嗜血的，所以各種戰爭遊戲也一直在推陳出新。

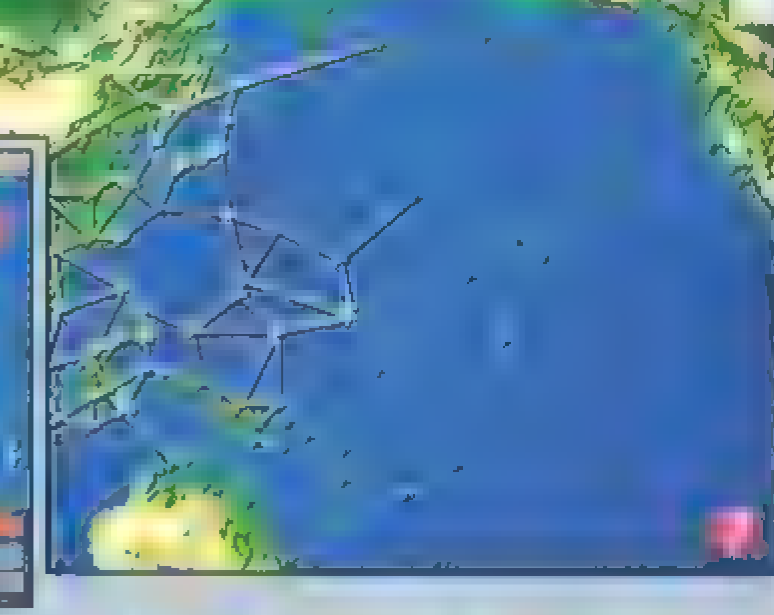
以三國志系列聞名的KOEI 公司先前於二月中推出 98 版提督之決斷Ⅲ，隨後又於四月推出JWIN 版本的提督Ⅲ，現在就讓我們爲各位介紹這款光榮公司的歷史策略模擬新作吧！

1 系統設定









大致說來，提督Ⅲ的基本設定與前兩代頗有相似之處。第三代的提督之決斷同樣以太平洋爲主戰場，玩家主要工作就是率領軍部，在第二次世界大戰中贏得最後的勝利。不過比起前兩代而言，三代更著重於作戰部份的設定，而降低了玩家對於國際關係與國家政策的處理權力。

①② [illegible]

③遊戲的主地圖及艦橋視窗

⑦簡明地圖

④⑤⑥適當地運用武器才能取得決定性勝利



2 作戰部份



遊戲中的作戰系統比前代又有加強，雖然還是以六角格爲主體，但分爲空中、海面、海底三個層次，使作戰更有三度空間的味道。玩家可以有砲擊、空襲、對潛、登陸四種基本作戰方式。作戰時以兩層的六角格表示武器所在的高度不同，如空軍機群轟擊基地或是潛艦攻擊船隻。

援用於二代的任務選單也有調整，玩家可以方便地對各艦隊進行任務的下達工作，同時，對於戰鬥經驗不足的的新艦隊，玩家也可以進行演習工作，以提昇作戰經驗。



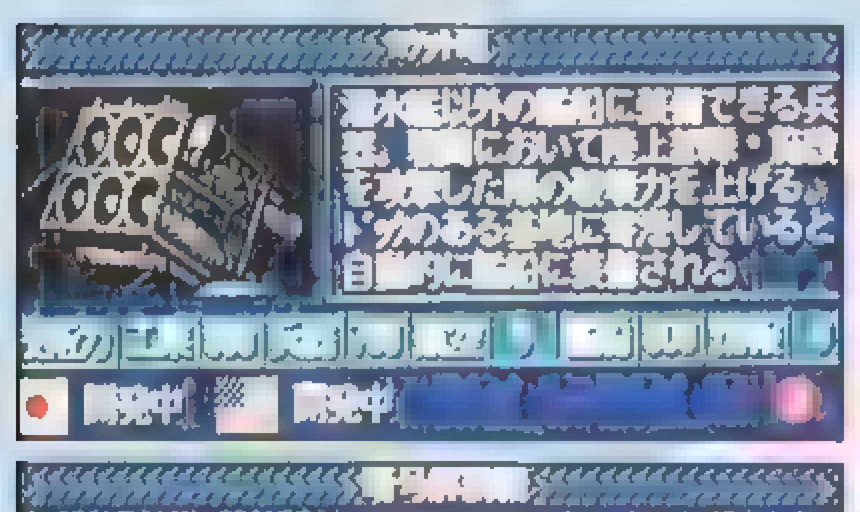


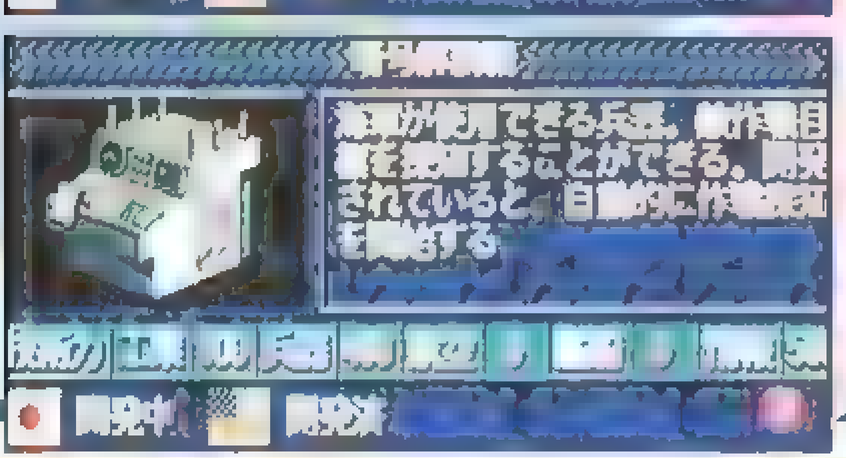


提督Ⅲ在戰爭方面的設定比前代加強許多。船艦種類約有200種左右，飛機則有120款，比前代多了一倍，另外還有「新兵器」的設定，玩家必須時時發展新的武器，以便保持軍力上的優勢。

除了兵器之外，人物設定也相當豐富，第二次世界大戰中叫得出名字的將領幾乎都出現了。遊戲也對這些角色做了相當豐富的設定，玩家不但可以指派武將們工作，還可以要求他們提供意見。

提督Ⅲ共設定了7個劇本，從太平洋戰爭初期的「日本開戰」到日軍潰敗的「大和特攻」，完全描述太平洋戰場的戰況。最重要的，曾在提督Ⅱ中提供的「連線對戰」功能在三代中仍然保留，玩家可以輕鬆透過連線功能與朋友一決高下。





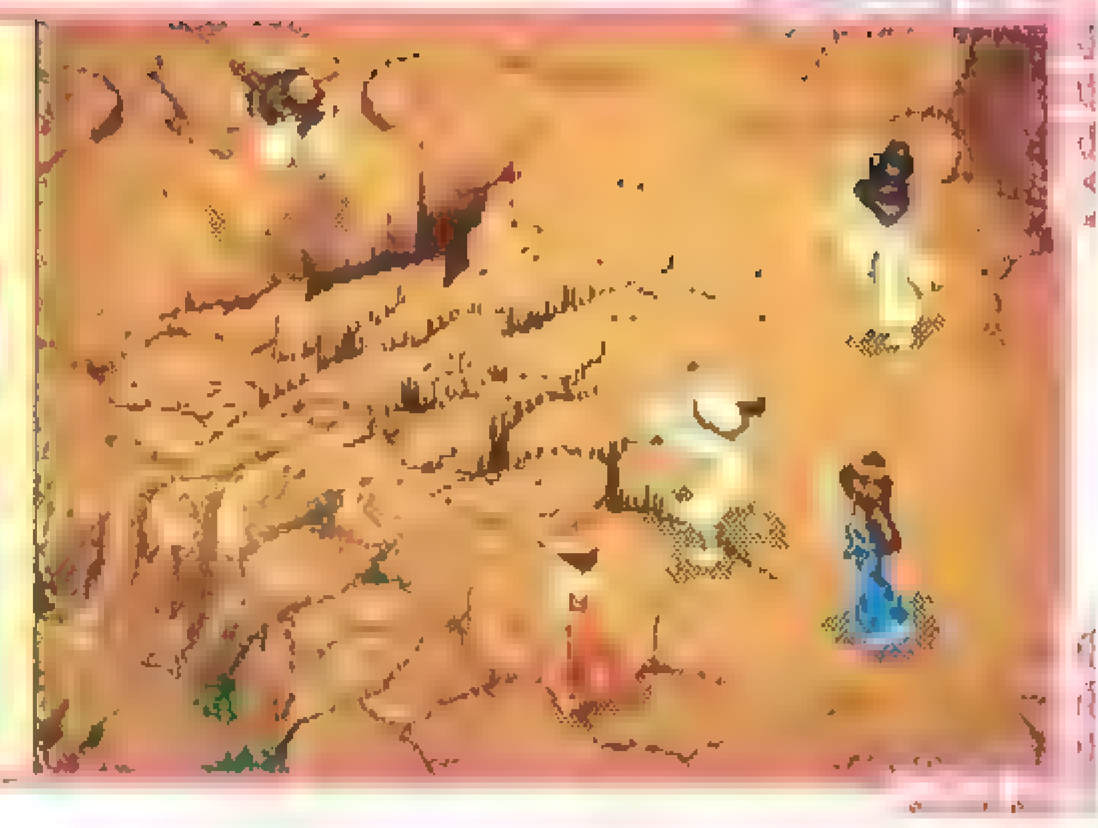
⑧(上)開發新兵器以幫助戰爭的進行

3 影音表現

由於使用WINDOWS作業環境，玩家可以輕鬆地在遊戲進行中聆聽 CD音源輸出的背景音樂。總計 23 首的壯闊音樂與豐富的音效設定，將使玩家更有臨場感。美術部份表現也相當不錯，不但可以自由選擇使用640 × 480或800 × 600的解析度，玩家還可以依個人喜好選擇背景顏色和前景顏色。除了各種兵器與將領們都會有圖片之外，各種戰鬥狀況也會有小張畫面表現。總之，我們附上的圖片就是最好的說明。

絕代雙驕

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	未　定	DOS5.0	機種：486DX33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	未　定	

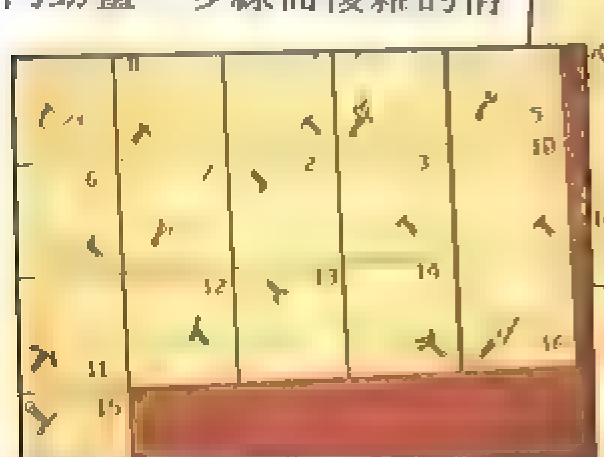


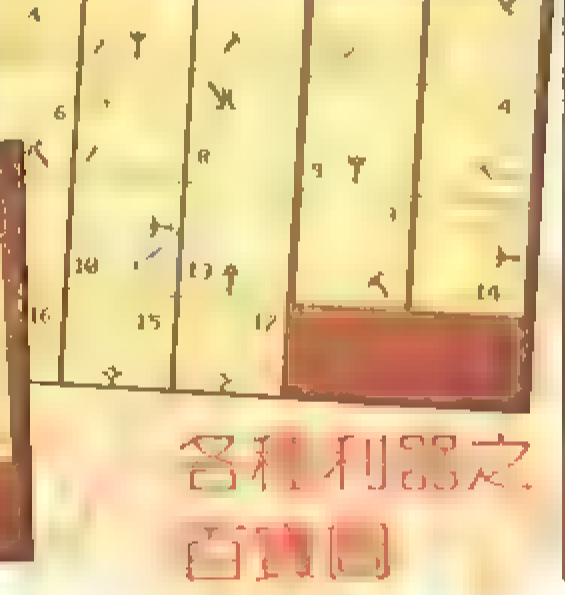
這是一款由香港永盛公司出品的『正宗絕代雙驕』改編而來的RPG　遊戲。原本是由劉德華、林青霞、張敏、苗僑偉、吳孟達、葉德嫻、袁詠儀…等大卡司所主演的電影。結合電影情節與電腦遊戲的特色，將呈現在各位玩家的面前。

在我們看電影的時候，總會有些許的遺憾…那就是一劇情已經被訂定了，觀衆只能依照劇情發展去觀賞。有時候，不免心裡會想，爲什麼主角那麼笨咧？如果…那就好了；或者是在電影版的絕代雙驕裡，移花宮主（張敏）爲什麼非死不可呢？燕南天也可以不死吧？現在，您都可以來改變這個狀況，您可以主宰著移花宮主的死活；當然，改變歷史是要付出代價的…

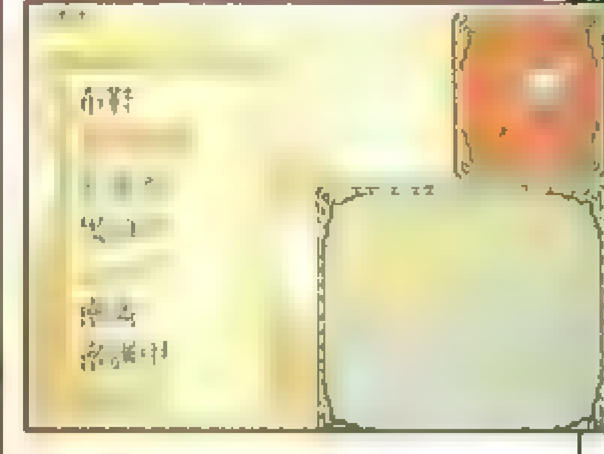
千載一時的笑傲鉅作

這款遊戲裡，有著豐富而幽默的對話內容、逗趣爆笑的造形、多樣的人物組合的戰鬥模式（您可以由主角群中，選出二位至四位的人物一起搭擋行走江湖）、精采絕倫的戰鬥動畫、多線而複雜的情節與結局，還包括感人的、好笑的…當然，您也可以按照電影情來進行遊戲，也可以不按著電影劇情來完成遊戲…等等。由這些特點而串成了另一樣的遊戲！





各種利器之百寶圖

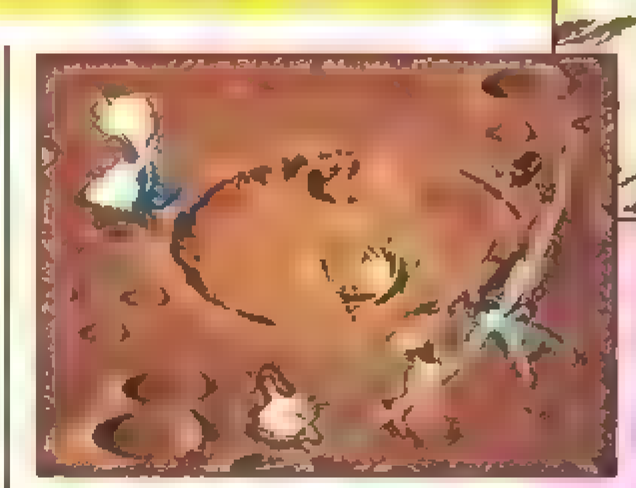


物品一欄表

另外，企劃小組還特別設計了全新的戰鬥計算方式，那就是『戰意指數』！例如說您在攻擊敵人的時候，如果您的戰意指數相當高的時候，那麼攻擊力就會有個加權指數提高攻擊力；而且這時候就無法使用騙術類的攻擊。對了！戰鬥系統內，是分成戰鬥與騙術類的攻擊方式，譬如：劇中的小魚兒是個騙人的高手，不管是對男人或是對女孩子都一樣，所以騙術類的攻擊方式也成爲遊戲中之精華所在！

個個有本領、人人使花招

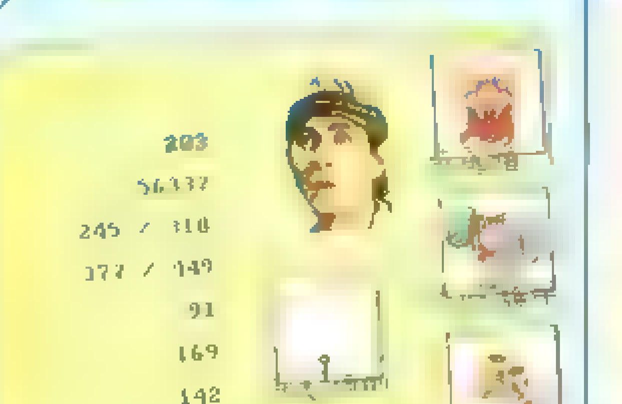
在遊戲中，過場動畫是由原版電影畫面剪接而來，在基本的電影架構中，另外再分支成大大小小的支線，您在遊戲中所得到的一些物品，會影響到將來您所練成的武功，只是您必須要完成某些事情後，在某些地方便會有所領悟…。如此一來，更增加了不少遊戲的樂趣。底下針對遊戲中的部份主角作一簡單介紹：



⊕萬劍穿心
⊕一指旋風，橫掃沙場

劉德華飾演 1.

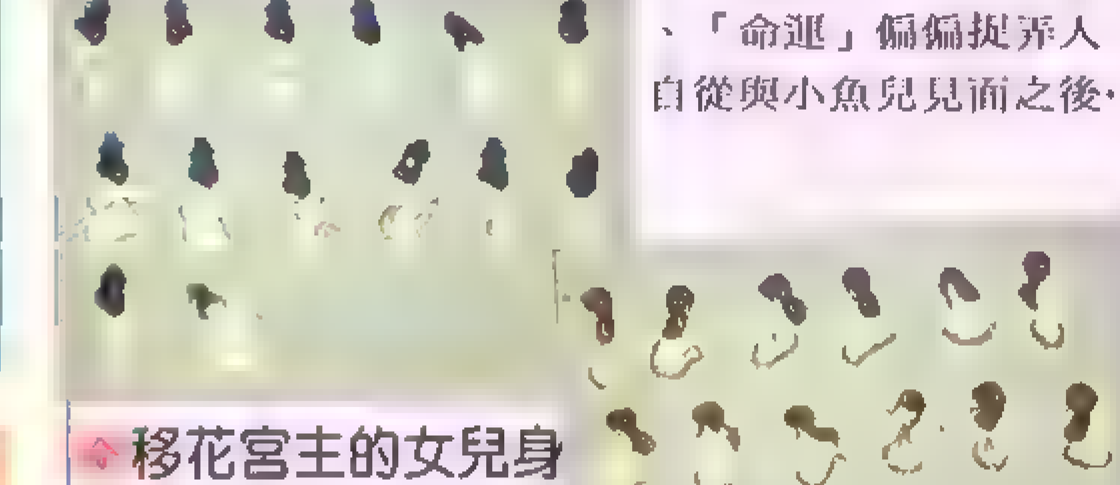
大俠燕南天與移花宮主所生之子。十八年前惡人谷外一戰，小魚兒由十大惡人扶養，經過十八年的『苦心』教養，小魚兒終於不負期望，成了『惡中之惡，惡的不能再惡的惡人』了。雖然天生個性內心善良，但在環境的薰陶之下，所以…



他最厲害的絕招就是那張能把死的說成活的、活的說成死的的嘴皮子功，也就是『騙行天下』的絕世武功。

林清霞飾演 2.

移花宮主與大俠燕南天決裂之後，決心找一個傳人，於十八年後取得賞善罰惡令，以血洗惡人谷，乃是萬中選一的最佳人選。有鑑於自己非元陰之身而無法習得寒玉功第九重，以至於小敗於燕南天之手，故而從小就灌輸花無缺：『男人沒有一個是好東西』、『天下男子皆薄情』、『女人要靠自己』等觀念，可是「天性」、「命運」偏偏捉弄人，自從與小魚兒見面之後…


移花宮主的女兒身
移花宮少主脫變後的漢稼郎

張敏飾演 3.

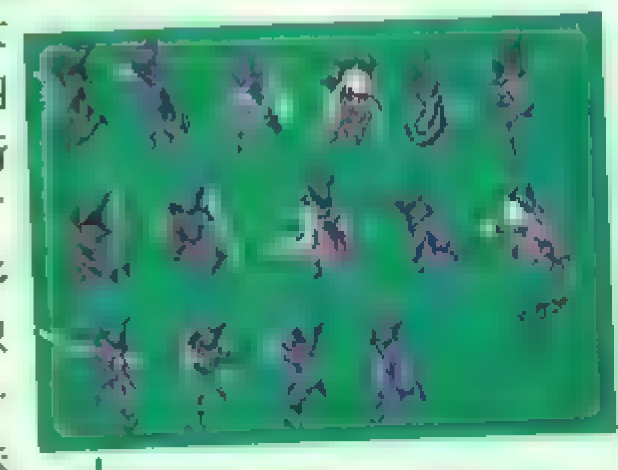
小魚兒的親生母親，與大俠燕南天於大明湖海誓山盟的結髮妻子，也是掌管上一屆賞善罰惡令的武林盟主，藉無名大還丹之助及天地雙尊所傳，練成寒玉功；可惜非元陰之身，無法練成最高境界第九重。於惡人谷敗於燕南天之手



後，一心一意要培養花無缺成為新一代武林盟主，以達成其血洗惡人谷之目的。

苗僑偉飾演 4.

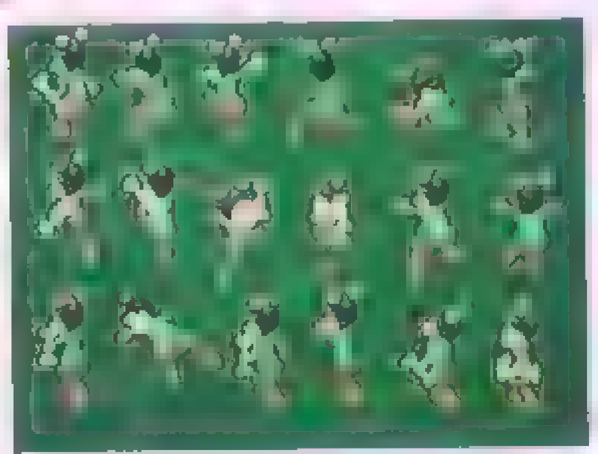
當代最仁義之大俠，真正是那種為朋友「兩肋插刀亦在所不辭」的大俠，為了李大嘴不惜與髮妻移花宮主割袍斷義，只為了不讓移花宮主一錯再錯，以霹靂刀法硬拼寒玉功，而導至全



身經脈盡斷。

吳孟達飾演 5.

十大惡人之首，可以算是小魚兒的養父，外號吃人不吐骨頭；原本為長江十大俠，由於朝廷賑災銀兩被關外雙魔所搶，導至華東四十七萬人因飢寒而死，而與其餘八人逃入惡人谷被外界認為是十大惡人。與



屠嬌嬌有一段似有似無的感情。其特徵是那個奇大無比的嘴巴！

葉德嫻飾演 6.

十大惡人之管家，可以算是小魚兒的養母；原本亦為長江十大俠，由於遭關外雙魔陷害而成為十大惡人。其特徵是獨眼！後來，被閻王醫所醫治好。



武林相傳，天地雙尊十八年出現一次賞善罰惡，武林中有武功、品德俱列第一者，即贈以賞善罰惡令和寒玉功，使之成為武林至尊，此後十八年，掌管武林，殺盡邪惡之徒。至於如何斷定誰是善；誰是惡，就不得而知了。劇中人物，他們的命運就操在您的手中了，出發吧！

銀河守護團

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	磁片／光碟	DOS	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S/G 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
Lmagineer	彩虹高科技	六月中旬	



西元2086年…。地球上的人類，科學技術的急速發展以及精神上都已到達了十分成熟的階段，於是經由銀河聯邦政府的認可，解除了對地球的特別指定保護，也就是所謂的安保條約，不過，地球的人們並不了解解除約對地球上人們有什麼更深一層的特別意義…。

從解除條約的日子開始…在地球的大氣層之外，每天都聚集了數以千計的宇宙船希望前往地球交易，這也是因為解除條約後地球已不再受到特別保護之故…。

地球上的人口在一週之內就增加了5%，這些異星人的來臨雖然給地球上帶來了許多新的氣息，但相對地也帶來了許多問題，這其中還隱藏著一個巨大的陰謀…。

地球上被這突然而來的變化，感到十分的棘手，於是緊急召集了原來公安任務官，成立守護團」…。地球人是不是能和異星人和平的共存呢？



摩登人物出場！

Sylv



本名：希兒比亞・尼姆羅德
年齡：17歲
職務：一級警備員



◆本名：梅兒比娜・馬可卡連
◆年齡：19歲
◆職務：指揮官

Jun

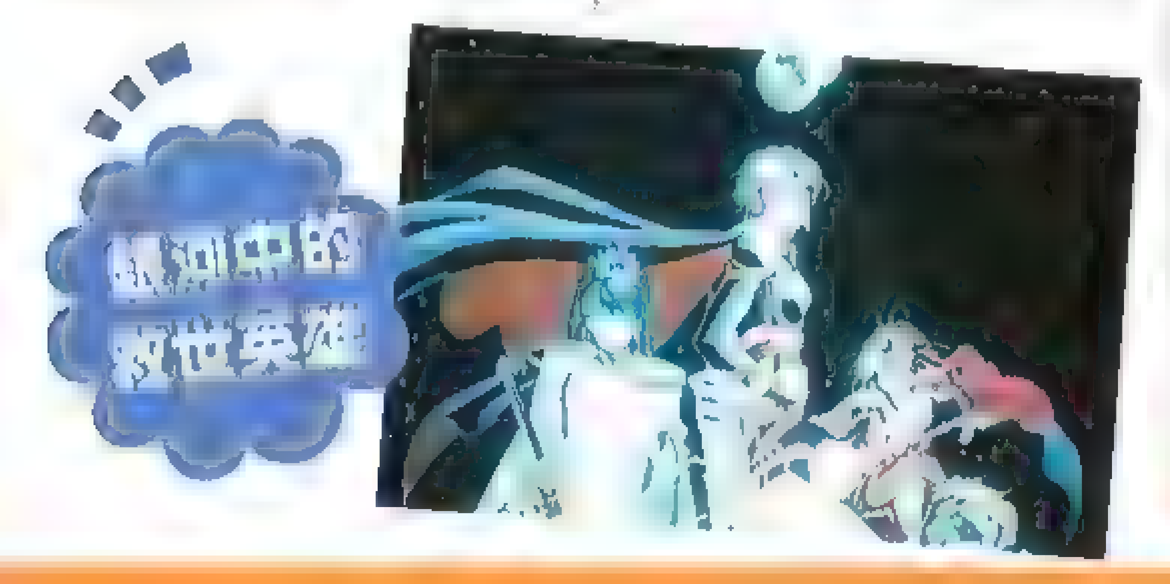


◆本名：神城 潤
◆年齡：17歲
◆職務：一級警備員

任務出擊 百戰百勝！

基本上玩家要培養「銀河守護團」的每位成員，使他們的各項能力上昇，而另一方面又要安排他們每週工作行程，讓他們執行各種任務以維持地球上的安全；而這些任務又可分為修補臭氧層、搜查偷渡異星人、貴重物品護送等等，甚至還要打掃總部，有時還會有突發狀況，如某區域發生暴動等都要馬上前去處理，如果不去處理的話，可是會讓組織的評價減少了。遊戲中將地球上又分為九個區，機場、工業區、研究所、休閒區、行政區、公園、住宅區、商業區、港灣，在指派組員執行任務時也要指定區域，而每個區域也會因你的努力使治安達到良好的狀況，反之，如果你都不去巡邏該區，治安狀況就會下降，進而造成無法收拾的地步；而該組員在該區巡邏的時候有時也會遭遇到敵人，當然也免不了要經過一番苦鬥，要是戰敗了可是會影響「銀河守護團」的名聲，另外「銀河守護團」的成員也都不是超人，在每週的行程安排上也要給他們一些時間休息，要不然累壞了可是會生病的，對執行任務可就會大打折扣了，此外也可在其休息的日子裏安排他們進修一些項目，如模擬戰鬥、搜查實習等，好彌補自己所不足的能力，好對日後的任務執行有更好的表現，當然了，遊戲的最終目的就是揭發前面所說的隱藏的陰謀，至於是什麼陰謀，這就要等各位玩家們來發掘了。





說了這麼多，各位可大略了解了這是個怎麼樣的一個遊戲了嗎？應可說是養成＋模擬＋ RPG 要素的一個新類型遊戲，再加上有強大的幕後製作，可說是個令人十分期待的好 GAME 。對了！本遊戲還特別作了一首主題曲，並請了日本幾位著名的女聲優主唱，經筆者向彩虹公司詢問，中文 CD 版也將會收錄在其中，這可說是各位玩家的福氣啦！



◆本名：安琪拉
◆年齡： 13 歲
◆職務：兼職警備員



◆本名：沙克雅・蘭塞瓦
◆年齡： 18 歲
◆職務：兼職警備員



◆本名：娜娜・納塔雷西恩・梅恩哈魯登　◆年齡： 11 歲
◆職務：一級警備員

帝國霸業

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
旭光資訊	旭光資訊	六月中旬	

遙遠的阿爾法星系上，共有九個國家，其中有一股侵略勢力，一直想要向外擴張，企圖成為阿爾法星系的霸主，但是長久以來，這個名叫阿爾高（ARGO）的侵略勢力，卻因為另一個勢力相當的君主共合國因格萊姆（INGRAM）所阻礙，直到星際聯邦出面調停，才改變了整個情況。

聯邦的調停並沒有化解幾百年來累積的宿怨，卻讓主角所扮演的馬里帝茲帝國（MEREDITH），因為阿爾高帝國的作祟，而產生了叛變和內亂，這麼一來，使得原來平衡的勢力在一瞬間瓦解，九國大戰便爆發了。

帝國霸業這個遊戲的製作，朝著規則簡單、變化多端的方向進行，整個遊戲包含了裝甲、戰艦、空母、星球、死星、要塞、防禦衛星等七大項不同作戰單位，所交錯產生的各種戰略和戰術，以下就這七個項目進行介紹：

1 裝甲



這是艦隊中的最小單位，一支艦隊可以配備八具裝甲，每一具裝甲除了本身的基本數值之外，還可以利用研發和購買配備，來改變裝甲的數值，玩家可以在這一部份上，進行武器型態的配置，使裝甲能符合個人戰術運用上的需要。基本上，裝甲的雷射武器射程較遠，但威力較弱，不像戰艦或空母那般具有強大的殺傷力，但是在戰術運用中卻可以產生一定的效果，甚至可以改變整個戰局。

2 星球

星球是戰略上的重點，所以除了進行攻略之外，對於被攻下來的星球，也必須進行防衛的工作。攻略星球的方法和艦隊作戰是絕對不同的，原來在艦對作戰中的長程武器，對於星球不具有殺傷力，所以必須用爆炸武器，來進行攻略戰，所以，如何運用方法來將爆炸武力集中，就成為勝敗的關鍵。星球有分為幾種不同的等級和類別，各依其類別和等級的不同，防衛配備和星球能源總值也有不同。除此之外，等級和類別也影響了每期在金錢上的收益，使得玩家的軍事開支在這裡受到了約束。

3 要塞

要塞是敵人在戰略位置上設置的基地，用來作為防禦，它不能像死星一樣的移動，但是卻有著很強的能源。所以，要打下一顆要塞並不容易，但這在遊戲中是必經的過程。

4 空母

空母是艦隊的最大單位，在戰術棋盤上佔了兩格，攻擊和防禦力最大，但是移動力最差，每個艦隊只能配備一艘空母，所以這也就是艦隊主將的所在點，只要空母被打退，艦隊作戰就算失敗，必須退出戰場。除此之外，空母是戰艦的補給單位，只要戰艦的能源用完，就必須回到空母上進行補給，這樣的玩法，讓整個遊戲在炮火的運用上多了一層顧慮，同時也多了一層戰術的變化。

5 死星



死星是一種可以移動的星球，不但在武力上擁有極大的效果，在防禦上也相當可觀，這是對玩家在進行艦隊戰上的一大考驗，死星的衛射炮是十字形的直線，在它攻擊範圍內的戰艦，挨不了兩次攻擊就得退出戰場，其威力可想而知，但是如果玩家奪下這顆死星，就能夠運用這顆死星一號，來面對敵人的死星二號了。

6 戰艦

戰艦是整個艦隊中的中間單位，也是裝甲的能源補給單位，任何能源降到零的裝甲，都必須回到這裡補充能源才能再出擊。在一個艦隊中，戰艦的最大數是四艘作為代表，依據主將的不同，每艘代表艦還有不同的支數（相當於生命値），所以這一項是和主將息息相關的，決不能忽略。此外，戰艦也和裝甲一樣，可以用研發和購買配備，來改變戰艦的武力數値。在遊戲的初期，因為武力較弱，所以範圍也較小，但是到了中後期，戰艦所交錯出來的火網，就變得很可怕，在這個時候，就要看玩家們如何運用戰術了。

7 防禦衛星



多機能的防禦衛星

防禦衛星可以配備在星球、要塞的上空，用來對付突然來襲的敵人，防禦衛星的威力通常不大，射程也不遠，所以在攻擊的時候，只要把距離拉開，就能有效的將它擊落。相反的，如果敵人來襲，玩家就要想辦法向敵人逼近，才能對敵人產生有效的攻擊。

點的奪取和主將數值的提升

資金的來源，是於領地所有星球的收益和資源探查之後所獲得的金額，但是資金的流向就多了。戰艦、裝甲、空母的購買；武器、物品的研發；星球防衛的加強、防禦衛星的購買，研究追加的經費，條約的簽定等等，都是遊戲中花錢的地方。

領地內資源探查的作用，是在探查隊如果探查出新的資源之後，每期的收益就會增加，這表示所探查到的資源可以拿來和星際聯邦作交易，所以之後便會有固定都收入。

戰爭武器裝備的研發，在遊戲中是非常重要的，在每一關裡都會有一個軍事開發局的局長，向你報告這一段時間的研發計劃，這每一項計劃都是要花錢的，玩家得在這些事上作抉擇，因為那些東西該研發，那些該刪除，對國防的建設影響很大，都是要謹慎取決的。一旦玩家決定了研發項目，就等著這些軍備如期完成，如果急於對某種軍備的使用，也可以追加資金使該項目早些研究完成。

外交手腕，是指通過中立國領域時，會有以下幾種情形發生：簽定同盟、領域通過或宣戰，這三種情形，在遊戲中間的關卡會遇到，若您自認實力還不是很強，就不要太和他國結仇，但這並不表示他國就不會與你為敵。

而戰略點的奪取是非常重要的，若非為了資金的因素，否則沒必要將每顆星都打下來，遊戲設定是只要能攻下敵主星，就能完成這一關。

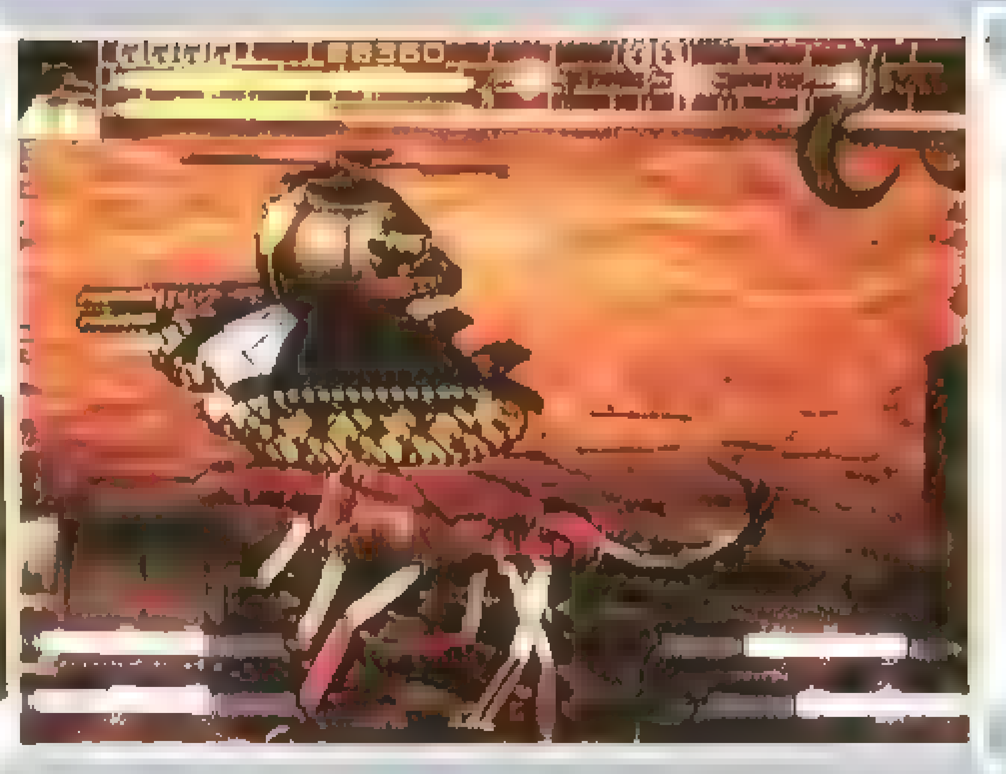
主將會隨戰役的勝利而提升經驗値，同時也會影響主將各種武器攻擊上的加値，這使原本強大的敵人，在長久的征戰中，會逐漸減弱其威脅性，因此，如何提升主將的數値，也成為遊戲中重要的一環。

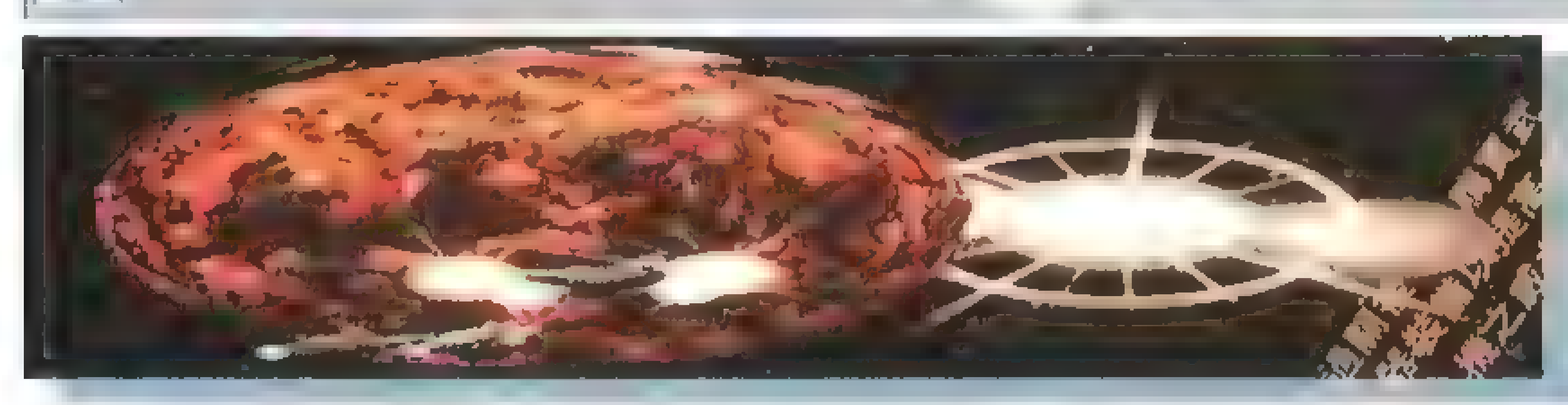
如果你是一個熱衷戰略遊戲的玩家，或者對於機器人和戰艦有熱愛的玩家，絕對不要錯過這款會讓你耳目一新的遊戲。



終極機甲戰士

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作格鬥	磁片 / 光碟	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/G/A 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
SIGMATEK ENTERTAINMENT	鷹揚資訊	五月中旬	





本遊戲故事述敘在22世紀地球人口急速膨脹，到處人滿爲患，爲了解決居住的問題，地球政府派出大量太空船到銀河中找尋和地球相似的星球。終於在西元 2135 年探險隊發現了一顆非常適合人類居住的星球，地球政府將它命名爲 SOLVE 行星，並且開始大量移民到這個星球上生活，就這樣經過了數十年和平的日子，直到有一天一群原本居住在 SOLVE 行星附近的外星人對外宣稱擁有 SOLVE 行星的所有權，這些好戰的外星人不但拒絕了地球政府的和平計劃並派出大批的機器人兵團攻打 SOLVE 行星，地球政府在極爲憤怒之後決定派出最強的戰鬥機器人 Z-NIGHT 與 CHOICK前往 SOLVE 行星向外星人挑戰…。

真實夠嗆的精彩過程

在遊戲一開始的時候玩家可以從 Z-NIGHT 與 CHOICK兩部機器人之中任意挑選一部做爲自己的座機，起初玩家所駕駛的機器人只擁有一些基本的配備，但是在遊戲中只要打倒敵方機械人就可以從敵人殘骸之中〝撿〞到許多強力的武器和有用的裝備，在裝上這些額外的裝備後玩家的攻擊力、防禦力和移動力便可以立即獲得提升。其中有一些更可以讓玩家具有遠距離射擊和連發的能力，眞是非常過癮，可惜這一類的武器都有能量或是彈數上的限制，因此必需小心採用不可以太浪費，才不會到了眞正需要時卻打不出砲彈那可就糗了，而最叫人安心的是這些撿來的武器及各式裝備並不會因爲過關或是機器人掛掉而消失，因此玩家可以一直保留自己所喜歡的裝備直到撿到更棒的裝備再予以更換即可，唯一的限制還是在於武器的能量及彈數方面，不過也不用擔心萬一能量用完了以後又遇到敵人怎麼辦，因爲即使是一把沒有子彈的槍也可以拿來敲敵人啊！再說本遊戲中除了槍砲以外，下肢也可以用來攻擊敵人，而且不同的下肢還有不同的特殊攻擊絕招呢！比方說當機械人裝備上履帶以後就可以使出風火輪特殊攻擊招式，其破壞力確實令人滿意；當然這些各式各樣的武器與裝備除了可以在戰場上撿到以外也可以在過關時拿著鈔票到商店裡去購買。

除了各種零件、武器之外在戰場上還有許多桶子和木箱，只要將它們打破就可以得到錢或是各種輔助工具（包括恢復體力的秘寶等）善加利用可有助於玩家早日破關。



互相對峙的戰鬥畫面

若不快點將這台戰車擊毀的話車內會跳出許多小機人非常難纏哦！

角色的扮演各具風格



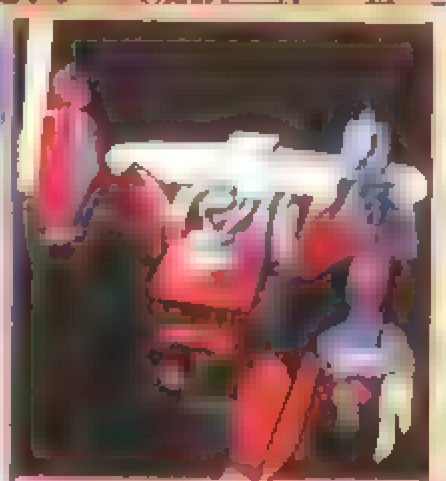




本遊戲畫面完全採用 3D 動畫軟體繪製而成，因此不論是背景或是敵我雙方的出場角色其造型均極為立體、逼真，再搭配上具有極佳遠近感與透視感的多層捲軸式的背景畫面，確實非常具有臨場感；而在動作表現上光是機器人轉個身使用了 4、5 張圖，因此所呈現出來的動畫效果非常細膩且平滑、順暢。

「終極機甲戰士」中的四位主角

Z-NIGHT

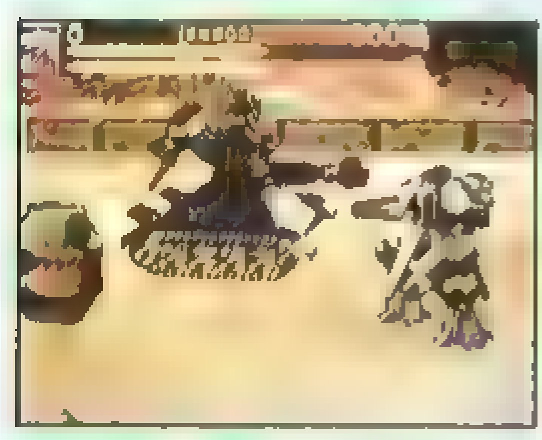


- 全長：21.34 公尺
- 體重：38.36 公噸
- 最大合體重量：92.45 公噸
- 基本武器配備：POWER、BEAM、ROCKET

標準的人型戰鬥機甲，火力強大、載重量高很好的作戰武器。

● 駕駛員：空軍上尉・玄秀

是一位非常優秀的飛行員，曾多次獲得各種飛行、戰鬥比賽首獎，由於正義感所使然因此志願報名參加對抗外星人的行動。





CHOICK



- 全長：18.05
- 體重：28.60
- 最大合體重量：52.22
- 基本武器配備：SUPERMEGA、CRASH

外型圓滾滾且有一點好笑的機甲戰士，載重力較差但機動性較佳。

是 SOLV 形行星上的地球移民，他的父母在外星人的攻擊行動中喪生，為了要報仇於是志願參加訓練成為 CHOICK 機械人的駕駛員，作戰經驗和技術可能是比不上姜秀，但十分驍勇善戰。





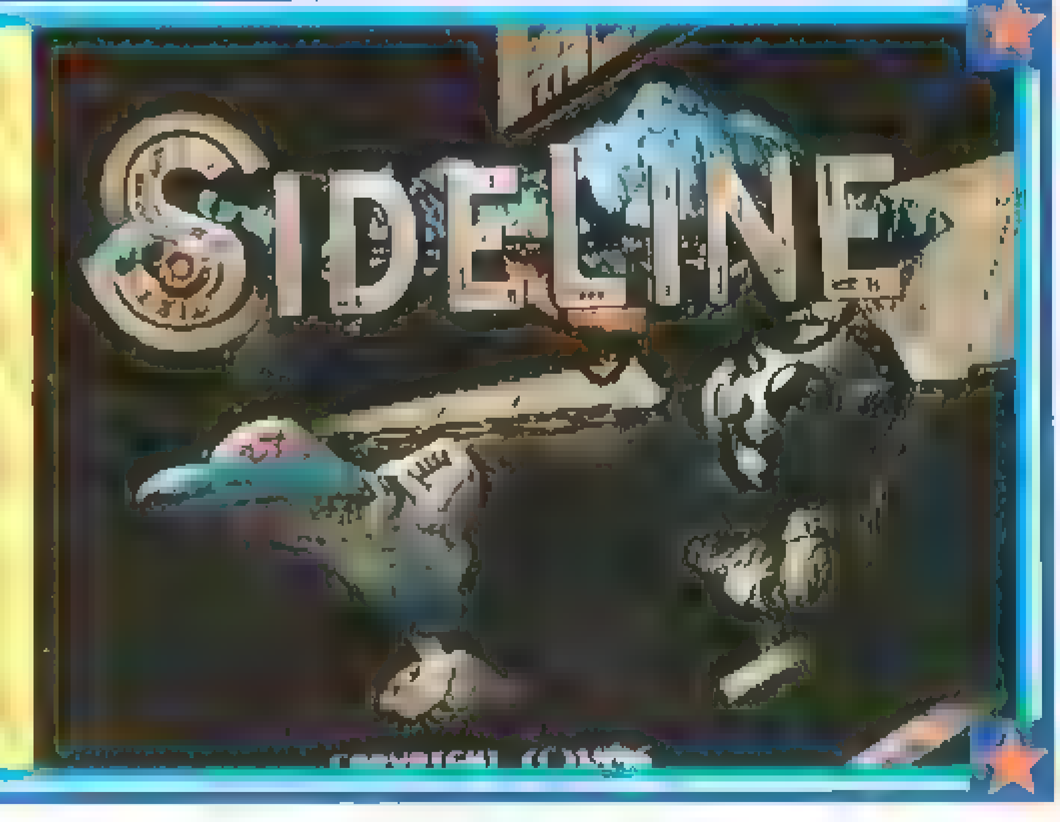
遊戲中玩家一共會遇到二十餘種不同的敵方角色，包括常見的人型機器人、裝甲車輛、機械獸、戰車等，這些敵方角色除了各具有不同的造型特色之外，攻擊方法也各不相同。有些傢伙手上拿了把電鑽死纏爛黏在玩家身邊拼命想要在玩家身上打個洞的、也有的拿著個鏈球、雙節棍猛K的壞蛋、比較可怕的角色則有擁有雷射炮、機關槍、火焰槍、飛彈、火箭…等各式高科技武器，因此玩起來非常具有變化性與挑戰性。特別值得一提的是本遊戲雖然內容極為豐富攻擊招式又多，但操作卻極為簡單，除了上、下、左、右位移鍵之外只需再用到 SPACE、CTRL 和 ALT 三個按鍵即可輕鬆掌控全局，此外也支援搖桿，相信對於大部份的玩家而言應該都是很容易就可以上手享受一下機器人大戰的快感。



外星機器人兵團攻擊 Solve 行星



邊緣戰區



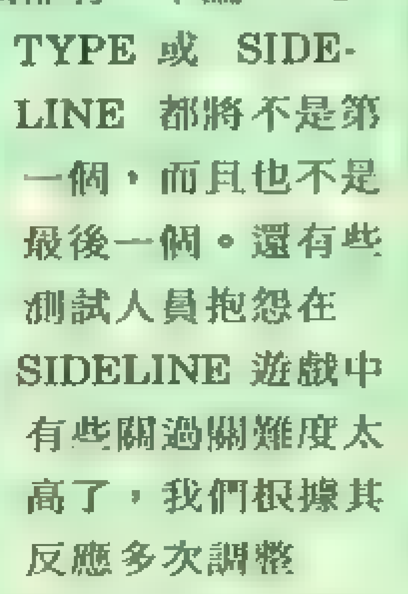
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	磁片／光碟	WINDOWS/DOS	機種：486-66 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：A/S/G 操作：K/M/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光畫科技	精訊資訊	5月中旬	

SIDE LINE是一個非常典型2D的橫向射擊遊戲，這一類型的遊戲通常會在大型遊戲機台上才見得到，而光畫科技公司累積了數年的發展大型機台遊戲經驗，首先嘗試與與精訊資訊有限公司共同合作，將此一類型的遊戲轉換到PC電腦平台上操作。此遊戲最佳的特色，就以大型電玩的製作水準來製作PC上的遊戲，過去由於PC的軟硬體的諸多限制，程式技術或硬體速度跟不上的缺點，一直影響到此 類型遊戲的發展空間；其主要限制因素，在於過去 PC操作平台，並不能像大型電玩有很多硬體設備的輔助，因此在畫面的表達上往往不能盡如人意，與遊樂器或者大型電玩比較，首先就會感覺到速度的流暢感非常缺乏；但是今日的PC電腦平台發展一日千里，使得現在PC平台跟以往簡直不能同日而語，首先高速的中央處理器以及影像介面不斷推陳出新，再加上程式支援技術（2ENGINE、VIRTUAL PPU），使得以往只有在大型電玩或遊樂器才做的到的特殊效果，現在也可以在PC上完整地表現出來。舉例來說多層背景的捲動、圖形的旋轉、放大、縮小諸多機能等效果都，可以被流暢地表現出來。

威力強悍的武器系統

本遊戲武器系統分成主要武器和附屬武器及飛彈等三種，主要武器在提升威力後將會越來越強，主機還可以另外加掛副機，副機可以替主機抵擋子彈及發射附屬武器，玩家可以在玩的過程中不斷更換自己的武器配備。測試人員中有人曾經告訴我們說〝主機掛了副機以後，似乎有R-TYPE遊戲的影子〞。不錯，事實上有許多的射擊遊戲都有加掛副機，不管橫向或者直向射擊遊戲都有，不論 R-TYPE或 SIDE-LINE都將不是第一個，而且也不是最後一個。還有些測試人員抱怨在SIDELINE遊戲中有些關過關難度太高了，我們根據其反應多次調整SIDELINE的關卡難度，再讓大多數的玩家小玩一下，可以很輕鬆過完前幾關，但是往後幾關的困難度會越來越高，以刺激玩家的高昂鬥志。



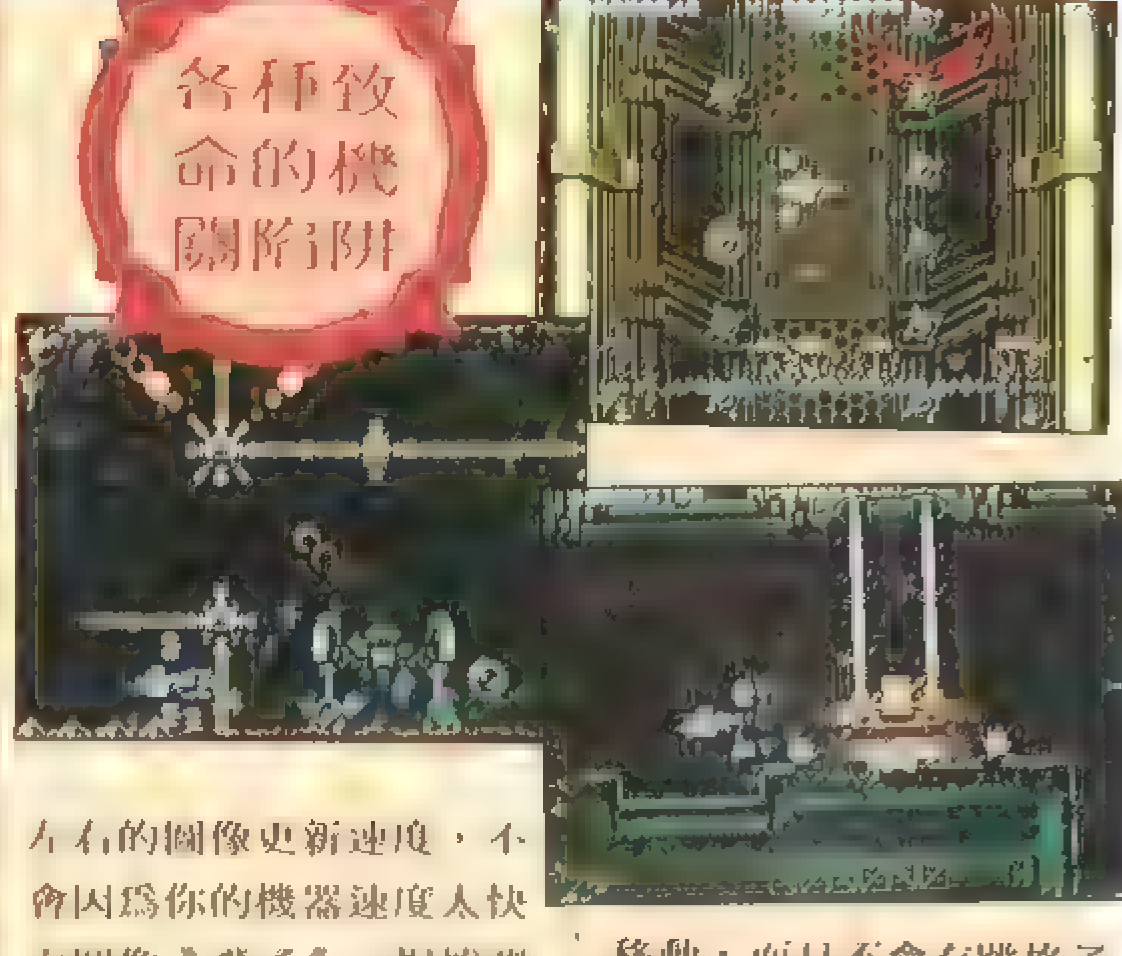


扭轉的爆彈

各種強大的武器系統

大型電玩水準的畫面

常您第一次看到這款遊戲時，您一定會有的第一個印象絕對是〝好像遊樂器上的遊戲〞。畫面的感覺一點也不像是在 PC 平台上所顯示的320×200 的遊戲，畫面的表現看起來很像在看電視遊樂器的畫面，不會像一般電腦遊戲的畫面，在顯示時那樣粗糙而且一點一點的；因為現在的電腦顯示器掃瞄線太清晰了，螢幕上的每一個小點都能看得非常清楚，而且 SIDELINE 的製作群中一群高能力的美工們，在畫工上花了許多的功夫，研發出來的亮麗豪華畫面，使得玩家在進行遊戲的當時，可以享受到真正高品質的畫面視覺享受，再加上穩定流暢度，不管你用的是486或者是 Pentium 電腦，都能夠維持在每秒約三十張左右的圖像更新速度，不會因為你的機器速度太快而圖像〝飛了〞。根據測我們的測試到 Pentium 電腦上其實大約圖像每秒可以跑到六十到七十張左右，不過為了針對不同配備的玩家都能使用本軟體，我們將遊戲速度穩定在每秒三十張上下，包含多層捲動背景及衆多無限的角色，所有的背景、怪物、子彈、魔王都能非常流暢地移動，而且不會有跳格子的感覺。雖然可以在 386 上執行，不過執行效率上可能會非常不好，畢竟要做到遊樂器的效果，還是需要有比較好一點的電腦平台，所以386的使用者，我們建議您趕快去更新你的電腦配備吧！



各種致命的機關陷阱

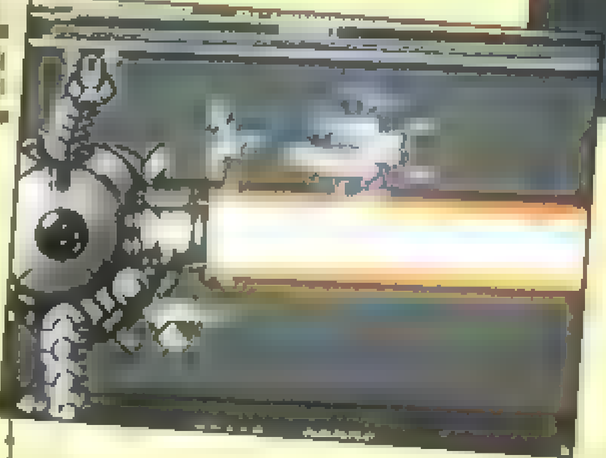
蜂擁而來的敵人



大型電玩水準的放大機能

超越歐美日的製作水準

以往歐美遊戲軟體設計公司所發展出的射擊遊戲雖然在流暢度上有驚人的表現，但是在內容及過場畫面上就為人所詬病，因為大多沒什麼變化而且單調，玩久了以後就會有枯燥的感覺；而日本方面大多的射擊遊戲都在遊樂器上表現，對做 PC 電腦的射擊遊戲並不熱衷，因此電腦 PC 上的射擊遊戲水準一直不會很好。但是就SIDELINE的製作水準來說，絕對凌駕國外水準之上，尤其在遊戲製作、武器的設計、畫面的表現，以及怪物的設定、場景的安排、音樂的製作、都經過詳細的討論，並不斷的做品質上的要求，因為光譜科技以及精訊資訊的座右銘就是〝創造最佳的品質〞。



凶猛強悍的頭目

玩家在本遊戲中將必須面對越來越難的挑戰，每關都將會有全新的敵人、全新的場景及更上一層樓的難度，而且有大型電動機台的聲光娛樂效果。本遊戲另一特點為支援網路聯線，可以兩人連線雙打，更添遊戲的娛樂效果，看過以上的敘述，你是否有躍躍欲試的感覺呢？

IF 愛之物語2

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386以上 記憶體：590KB 顯示：V 音效：S/G 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ACTIVE	天堂鳥	五月下旬	



『如果我當時…就不會…了。』，『如果那個時候我們沒有…今天就不會像這樣…了。』…。在這個繁華複雜的現實社會裡，到處都充滿了以『如果…』，爲主題的照樣造句，你是否也心有戚戚焉呢！當你下定絕心做一件事之餘，又再三猶豫是否眞的該這麼做，恐怕眞的這樣做了下去，後果會不堪設想，因爲很多事是無回頭之路的，當你下了這個決定，可能會樹立許多的敵人，也可能會因此而交到知心好友，在此兩難之際，又無人可助你一臂之力，眞是無奈與悲哀啊！尤有甚者，連一些芝麻綠豆般的小事，也會如此反覆不定，這是身爲萬物之靈人類的幸或不幸呢？

如果能夠……

一次的重大決定，可以影響你一生的命運，而人的一生中，又必須面對無數次重大的抉擇，每當人們做下決定後，又會開始去思考，『如果』是做那樣的決定，會有什麼不一樣的情形發生呢？『如果』當時做不同的決定，會不會比現在的處境還糟呢？亦或是會有更完美的結果呢？在無人的寂寥夜裡，您是否也曾如此思索過呢？還是半夜醒來痛搥心肝，悔不當初。

IF－愛之物語2－就如同上述的狀況一樣，是個充滿了『如果』的遊戲。如果您喜歡多重結局的遊戲，那麼 IF －愛之物語2－結局之多，相信一定能令您滿意，甚至會讓你大吃一驚喔！

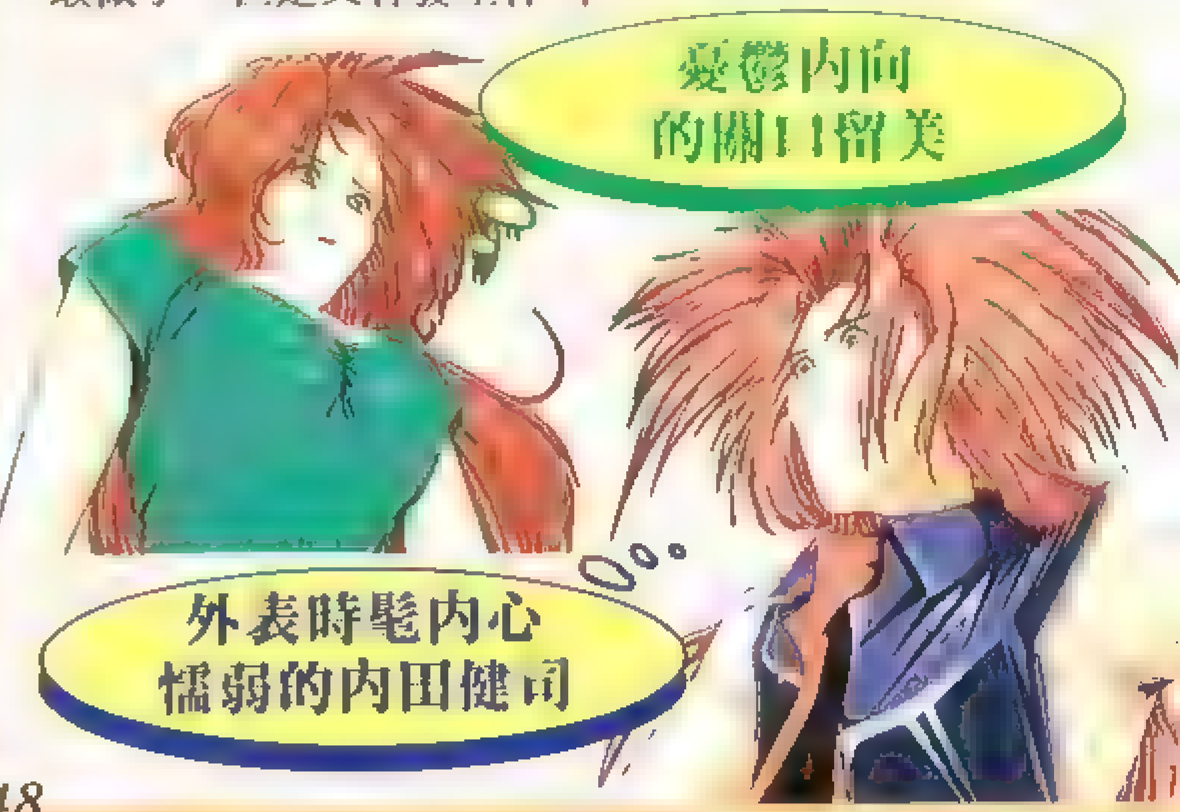
在 IF －愛之物語 2 －之中，一共有三種不同的故事，由三位邏輯思想迥異的劇情作家，及三位構想新穎的角色設計者，所創造出的滑稽、驚駭及有點 H 又不太 H 的世界，現在正展開雙臂歡迎各位玩家。相信可以爲各位玩家帶來不同的樂趣，對了，差點忘記介紹這個遊戲的類型，它是一個標準的文字冒險遊戲，讓你在炎熱的午後，來上一個「清涼」的遊戲，消解這即將來臨的炙夏。接下來，就讓筆者大略地爲衆玩家們，介紹這三個有趣的遊戲吧！

自殺志願 1.

故事的主角是一對男女。兩人都擁有同樣的願望－自殺。理由雖不盡相同，但是無論如何想死的決心是一樣地堅持。死、死、死！難道就眞的能夠『揮一揮手，不帶走一片雲彩』嗎？而故事中一心尋死的男女主角，眞的能夠如願以償嗎？還是…。

遊戲中的男女主角，都抱持著相同的自殺願望，心中也不約而同的想著：既然橫豎都是一死，那就去試試以前沒有做過，或是以前想做而不敢去做的事情…。故事就是描寫，他們想要自殺而又心願未了，有許多以前不敢做不曾做的事，現在想做或敢做了，但是又會發生什麼事呢？

不用多說想必玩家們也猜的到，男女主角的心願並沒有實現，如果他們自殺成功的話，咱們不就沒戲唱了嘛！所以囉！聰明的劇情作家，爲自殺志願編寫了一段峰迴路轉的精彩故事，在遊戲中有許多其曲折離奇之處，。但是，主角們的煩惱依舊是…那個、那個、那個。而到底這對曠男怨女，在遊戲中是否能夠抓住自己眞正的幸福呢？這就有賴玩家們去幫幫他們了！或許在您下決定之際，或許在您貴手高抬之時，他們的幸福、他們的未來就在其中囉！



宛若魔法少女 2.

一位擁有灰暗過去的肉彈型美女。雖然她現在過的是，黃金單身貴族的生活，但是，在她的心靈深處，仍然存在著不為人知的寂寞。好想再一次…重回到我的青春時代…。某一日，不知怎麼地因緣際會，她竟然能夠變身，重回到十幾歲的少女時代。當她日夜期盼的心願，突然實現的時候，她會怎麼做呢？又會發生什麼狀況呢？她周遭的環境有那些改變呢？充滿了許多的謎與未知，就讓玩家們自行去揭開這神秘的面紗吧！

故事的主角是『雪山美留久』，這個名字乍聽之下，彷彿是一位純情少女，但是她已經是一位年近三十的女性了。她是一位擁有天使面孔、魔鬼身材的超級大美女。但是，她的美貌是經過一番血淚交織的努力以及勞苦，而被塑造出來的人造美女。從她出生起到十幾歲的青春時期，她一直都是別人口中俗稱的『醜女』。她在痛定思痛之後開始努力存錢，動了一次大型的整容手術，使她整個人猶如脫胎換骨一般，變成男人爭相邀約的大美女。

在她成為眾人圍繞的燙手貨之後，雖然充實了她的生活，撫平了她的自卑，但是在她的心中，還是有著那麼一絲絲的落寞。『如果十幾歲時的我，擁有現在的美貌，就不會那樣讓人瞧不起了。好想帶著現在的容貌，回到十幾歲的清純少女時代。不過，那是不可能的事。』她時常自己落寞的這樣想，而人的命運就是這樣的難以預料，當美留久開夜車出車禍，躺在醫院的病床上時，突然發現自己，擁有重返年輕的能力，如此一來…



年輕的戀情總是這樣令人心動

新的戀曲即將展開

這就是所謂的青春吧！

EDAY&MAGY 3.

故事是發生在美國某州的一位男刑警身上，在今天這個科技日新月異、辦案方法日益精進的時代中，即使是一些令人意想不到的東西，都有辦法被開發出來，各式各樣先進的科技結晶，形形色色獨特的辦案手法，層出不窮，也讓我們大開了眼界，接著就讓咱們來瞧瞧，又有什麼新發明吧！某一日，男主角奉命要利用『人體魂轉送裝置』，附體在一位女性的身上，去進行一項搜查任務。靈魂附身於女人身上的男主角，是否能夠平安無事，而且圓滿地達成上級所交付的任務呢？

遊戲是架構在美國某州的小城『奧斯坦市』。這個平和的小城，目前正在舉辦熱鬧非凡的下任市長選舉。這時突然發生現任市長『奇夫・安得森』被綁架的事件，奧斯坦市警立刻將搜查本部，設在第二十三分局中。這是一向以平和著稱的奧斯坦市，有史以來發生最嚴重的事件。主角『安迪』奉署長之命，使用『人體魂轉送裝置』來執行搜查的任務。至於會發生什麼有趣的事情呢？嗯！玩過就知道了！

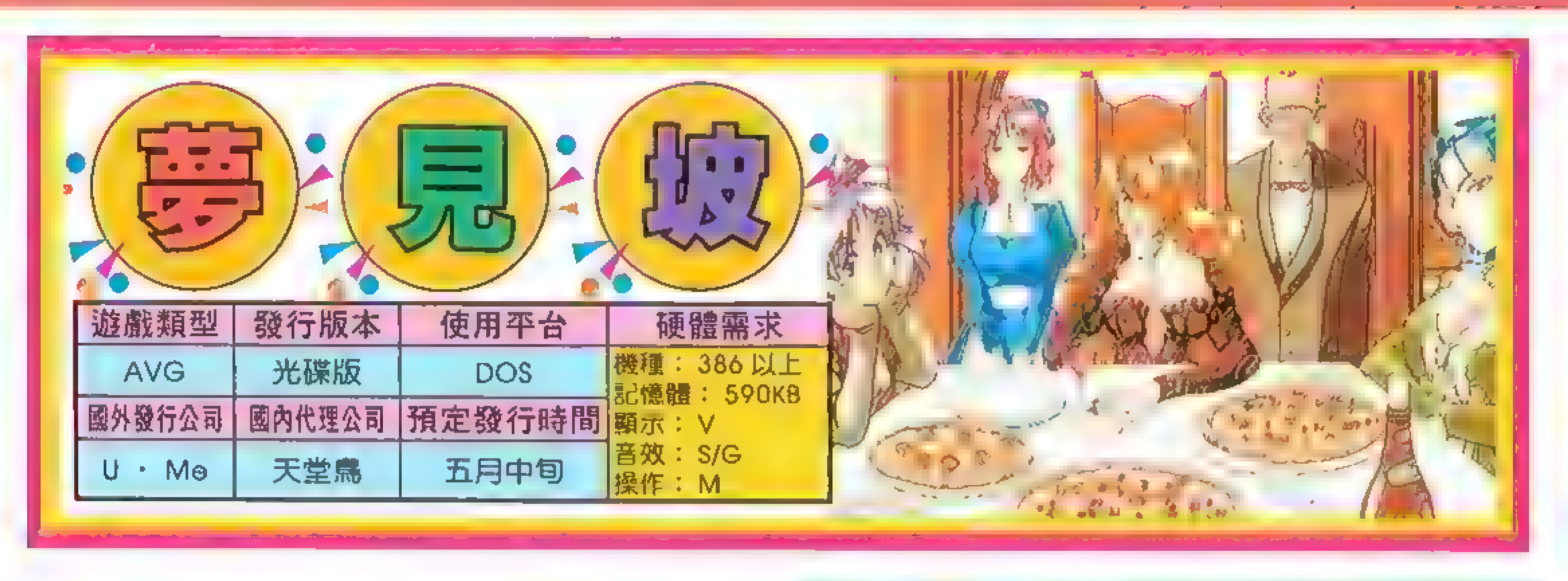
以文字冒險遊戲本身而言，必須要有豐富的劇情和多線路的選擇，對玩家才具有吸引力。IF－愛之物語2－便具有這樣的吸引力，在文字冒險遊戲中，算是個不錯的小品之作，閒暇的時後，它是個可以消磨時間的良伴喔！相信能帶給玩家們相當的樂趣。



犯罪組織的爪牙四處分佈

主角和嫌犯打上了

護士的制服好像越來越開放了



夢見坡

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386以上 記憶體：590KB 顯示：V 音效：S/G 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
U・Me	天堂鳥	五月中旬	

在這個名不見經傳的小鎮上，有一條縱貫全鎮的坡道，這條綿長的坡道，人們都稱它為『夢見坡』。至於為何要如此稱呼它，原因不明（太不負責任了！）。在這條坡道的最上端，住著極為富有的名門世家－「紫泉院家」的家族成員。

小鎮的其餘部份，由坡道向下分別為寧靜的高級住宅區，以及熱鬧非凡的繁華街。然而在坡道上，紫泉家宅邸附近，洋溢著一種詭異的氣氛，沒有人能去解釋它；紫泉院三位美麗的姊妹花，和鎮民少有來往，在人們心中是團無法捉摸的迷霧；而紫泉院中，到底有著什麼樣神秘的內幕呢？每個人都對它充滿了好奇，但是誰也無法說出個所以然來。只有似乎已經了解一切的『夢見坡』，靜靜地看著即將上演的好戲…



關於夢見坡

『夢見坡』是U．Me SOFT公司的最新代表作，這是一款牽扯上靈異事件的AVG文字冒險遊戲，也是其他遊戲公司少有的嘗試，對玩家而言應該是個相當新鮮的題材。故事是敘述一位在披薩店打工的年輕人，在外送披薩的同時，蒐集有關紫泉院，一些零碎的情報，想要揭開紫泉院神秘的面紗。

就在計畫進行到最後的階段，也順利進入紫泉院宅邸的同時，主角不小心陷入了紫泉院三姊妹，所精心設下的陷阱之中…。故事的情節雖不如河原崎或其遺作一般，來的恐怖、詭異，不過也相當的具有可看性喔！相信玩家在進行遊戲時，一定可以更切身的體會遊戲詭橘、多變、陰深的氣氛。



廣場上熱舞的女孩

豐富的登場人物

在『夢見坡』的遊戲之中，出場人物相當的多，而且大部分都是女性角色（糟糕，口水又流出來了！）。男主角『城田　康平』這位樸實的年輕人，在一家名叫『派派屋披薩』（筆者直接照音譯，聽起來可能有點奇怪）的披薩店，做外送的服務。

在其工作的途中會遇到各種行行色色的人們，像是家裡開仙貝屋的女主角『季美香』；以及住在隔壁的鄰家女孩『朝香』；學生時代的損友『昭夫』與其女友『眞弓』；還有愛慕著康平的學妹；現職為女警的『翔子』；學生時代的優等生，以及現在是醫院院長的『孝則』；香豔動人的銀座女郎『美由紀』；姬富士居酒屋裡成熟嫵媚的老闆『冬美』；神社中的年輕巫女『鈴歌』等等，每個人的性格都迥然不同，也因此大大地增加了遊戲的趣味性。不過，遊戲裡面男生與女生的數量，似乎不太成比例，有點『陰盛陽衰』，果然是H GAME的『優良傳統』。



溫柔可愛的季美香

嚴格執勤的女警翔子

深具傳統女性美的居酒屋老闆冬美



外送披薩所捲入的紛爭

「派派屋披薩」的外送專員，年輕的男主角「城田　康平」，騎著機車載送披薩途中，結識了不少漂亮的妹妹（其中當然也有姊姊啦！）。某天下班之後，在繁華街上遇見一位叫作瑞穗的清純，不，因該是開放的少女，竟然才遇上沒幾分鐘就主動「倒貼」給主角，主角也沒有拒絕（什麼純樸嘛！）。

之後在朋友孝則的談話中才發現，原來瑞穗是紫泉院三姊妹的其中之一，便引起了他對紫泉院的濃厚興趣（說是對三姊妹的興趣比較實在）。在其蒐集情報的過程中，也順便和女孩子們玩玩「愛」情遊戲（真的純樸嗎？），不料玩得太過火，一不小心玩到朋友的女友身上。所謂「朋友妻，不可戲」（只可欺…），理所當然的，就被狠狠地痛揍了一頓。

於是轉而到神社，想要去找鈴歌時，被住持叫了住，說是主角有著「女難相」的災運，主角硬是不信。最後主角決定單刀直入，向紫泉院一探究竟，這一去竟發現最心愛的季美香，竟然是紫泉院裡的女傭。總不好就這樣空手打擾別人，便要求店長幫他烤一堆最好的披薩，到紫泉院宅邸中，開一場盛大的宴會。不料宴會中意識逐漸模糊，而另一場恐怖的宴會卻即將展開了…



紫泉院的長女果乃莉

神社中的巫女鈴歌

朋友的漂亮馬子





特殊的畫風 簡易的介面

就操作界面而言，和一般的文字冒險遊戲並沒多少，滑鼠操作相當順暢（以 98 的主機而言）。不過在存取記錄上，雖然是可以隨時記錄，但是實際上是以段落記錄的方式進行，就是在讀取記錄時，會從存檔的這一段開頭來進行，這種方法和ACTIVE所設計的，麻雀幻想曲系列相同，千萬別認爲是電腦「SHORT」或是遊戲檔案「壞去」。

在日本購買夢見坡這套遊戲軟體，有贈送印著女主角季美香的一些小禮物，不知國內改版的公司是否會跟進呢？當然有是最好的，不過最好不要乘機提高價錢，以免讓玩家有被騙的感覺。畢竟日本遊戲公司贈送禮物，價錢也從來沒有變動過，可別飄洋過海來台灣之後，就不一樣啦！

說什麼故事內容要堅強、說什麼劇情要豐富多變、說什麼遊戲性要高，對色狼而言， H GAME最重要的，就是CG圖了（請眾色狼給予熱烈的掌聲）。以「夢見坡」的CG 圖而言，不同於一般遊戲的風格。怎麼說呢？舉個例子來瞧瞧，夢見坡和「天使的午後－轉校生」相同，是屬於特殊畫風的。

市面上的 H GAME畫風都大同小異，沒有特別精彩可期之處，玩家們可能都看太多，甚至看到麻木沒感覺了，也可能是因此「天使的午後－轉校生」才能異軍突起，在風光了一陣子。所以如果玩家您，已經看膩俗濫風格的話，筆者推薦「夢見坡」，各位玩家可以體驗體驗它特殊之處，也可以欣賞它大膽嘗試的恐怖詭異風格，在這個遊戲紛亂充斥的市場中，注入一股不一樣的清泉。

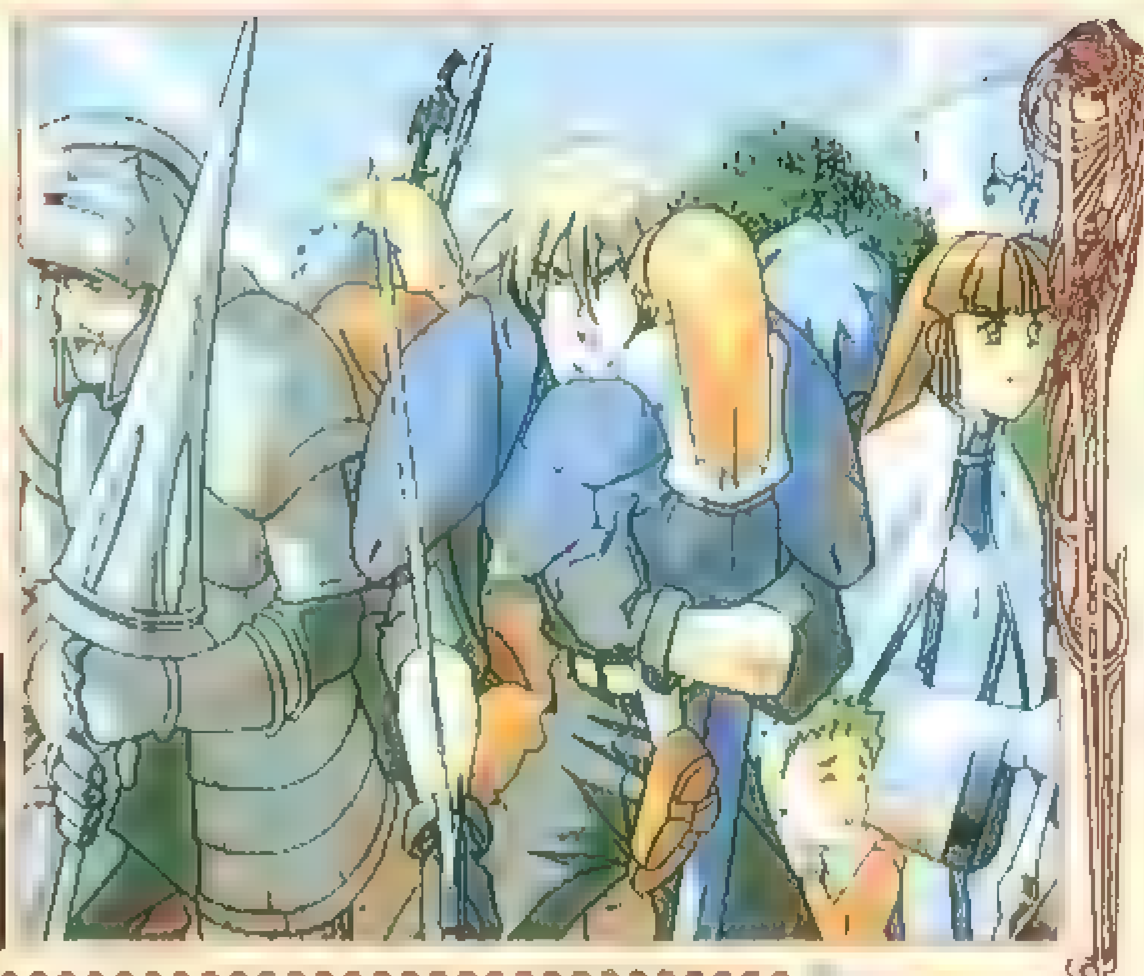
身材矯好的靖穗



真是豔福不淺啊！



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	磁片／光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：600KB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V 音效：S
姬屋	天堂鳥	六月上旬	操作：M





位於古大陸上的兩個超級強國，加萊及克拉雷斯之間，已經持續了五十年的戰爭，兩國的國力持續衰退，百姓們也怨聲載道。而在這場戰爭中最無辜的受害者，便是那些天眞無邪，不懂世事的孩子們了！沒有人會忍心看著這些孩子們，處在水深火熱的恐怖環境之中，玩家們的任務就是：要擔負起將受困於戰區中的孩子們，平安地送回祖國家鄉的重責大任。無奈的是，你只能憑著單槍匹馬之力，又帶著十來個毫無戰鬥力的孩子，要如何突破加萊軍數萬人的包圍網呢？唉！世事總是令人感到無奈的。

[illegible]世[illegible]英[illegible]

在局勢紛亂不已，對錯難辨的戰亂時期，也是最容易顯現出人性的時期。當大家早已失去理性，盲目地追求血的洗禮時，一群矢志將人們拉出戰爭地獄的無名英雄，紛紛站了出來，他們以實際的行動來表示對這個世界的熱愛。他們不為名、不為利，不向人們收任何一點的報酬，這些無名英雄們明知道大勢已去，但仍然燃燒自己所有的生命，企圖力挽狂瀾，由於他們的努力，使得人們從黑暗中覺醒，為這個世界帶來了一絲的曙光。在七英雄物語 2 之中，玩家就是要扮演這些無名英雄的角色，親身去體驗『烽火赤子情』的心境，以及『力挽狂瀾』的艱辛。

為了保護這些天眞無邪的孩子們，必須要和敵人的數萬大軍作戰，勝算可以說是根本就等於零，因此每一場戰役都要小心翼翼的去經營、維護它，如果玩家以為它和七英雄物語一代同樣的簡單，而不把它當做是一回事的話，在第一關的戰役中，就可能會吃到苦頭了（這並非是筆者危言聳聽，筆者已經看過太多這種失敗的例子了，其中也包括筆者自己在內…），所以『一夫當關，萬夫莫敵』的神話在七英雄物語 2 中是不會出現的，所以千萬不可掉以輕心！一切都要靠玩家運用腦力去破解它。『多算勝，少算不勝』的道理，在七英雄物語 2 中表達的非常透徹。



◀ 為了孩子們，要盡力終止戰爭

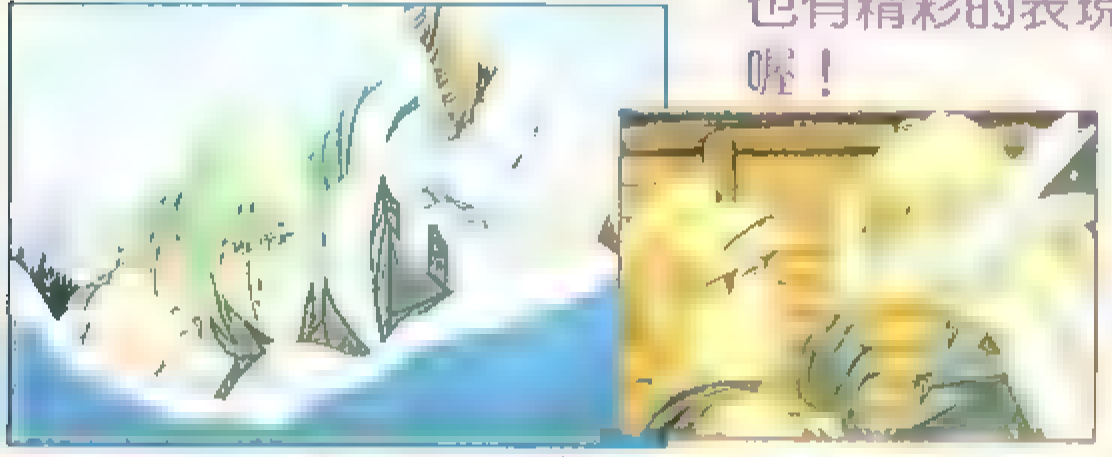
▼ 加萊軍的突襲行動



善用每一個人的特長

阿修蘭奮力救起落海的彼得

佛利茲在二代中也有精彩的表現喔！



在七英雄物語 2 中，每一個關卡都經過精心的設計，而許多關卡都有著共同的特點，那就是『不容許有兩次以上的失誤』！因此在剛隊的運用上，要費一番相當的功夫，尤其要了解遊戲中七位英雄，每一個人所擅長的特點，截長補短的相互支援，才能平安地渡過每一個關卡。

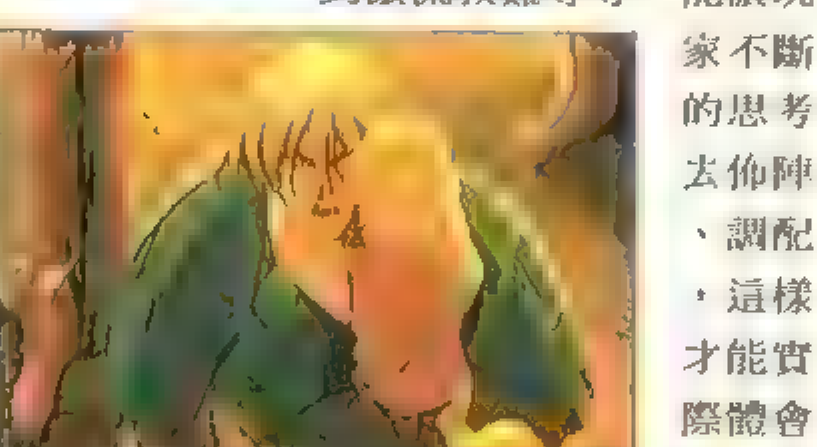
主角凱依和前作的雷依，同為平均型的戰士，不過凱依比起雷依來，是強多了（玩過前作的玩家，一定會有這樣的感覺：平均型的雷依，在後半段關卡的戰鬥效率相當的低…）；僧侶雷妮亞和前作的羅拉能力相當，但是防禦力有增強那麼一點點；精靈射手阿修蘭的攻擊力和腳程都令人讚賞，可是防禦力低的令人吐血，千萬不可以因為他跑的快就讓他去衝鋒，這一衝可能就會衝到地獄去了…；魔法師萊娜的攻擊力強，而防禦力低，但是最不能忍受的就是，那全隊最慢的速度；飛龍騎士團的老將巴洛，可說是座會移動的鋼鐵城，防禦力居全隊之冠，不過這座城堡移動起來，似乎相當的吃力…（沒有座騎的騎士真的和烏龜一樣嗎？）；扒手齊力的移動力極大，除了敏捷度以外的能力都不高，筆者建議讓她專職支援，或是搶佔有利的地形，相信有不錯的成果；而攻擊力無與倫比、防禦力僅次於巴洛的蒂娜，是全隊的攻擊矛頭，也是全隊中最值得信賴的夥伴。

只要玩家能善用每一個人的特點和專長，把握每一個時機，讓遊戲中的英雄都能相互配合，發揮最大的能力，相信想要輕鬆過關，就不再是難事了，你會看見勝利女神向你微笑招手的！

多彩多姿的作戰目標



沒想到齊力竟是女孩子



凱伊衝入火場救彼得

玩過這麼多的戰略遊戲中，我想不只是筆者本人，相信大部分的玩家，都極度厭惡『敵軍全滅』這個可恨的作戰目標。尤其是在最近的戰略遊戲中，在筆者重複面對，永遠增援不完的敵軍，甚至連最差勁的小嘍囉，都強到和頭目同樣程度時，像這樣的戰略遊戲，早就讓玩的人，失去繼續玩下去的興致了。

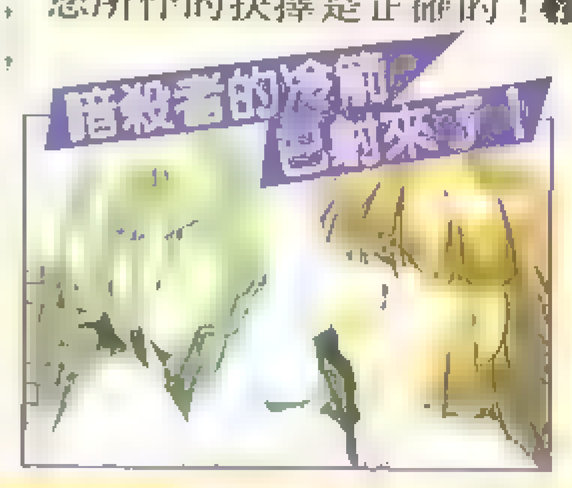
有時候將一個戰略遊戲玩完之後，只覺得身心俱疲，一點都沒有破關的喜悅，真的很想問遊戲製作群：戰略遊戲的定義，是重複模擬同樣的戰役嗎？這樣根本沒有什麼意義，若非要說有什麼不同的地方，也只有敵人出現的場所不同罷了！

原本已經對戰略遊戲失望的筆者，在接觸七英雄物語後，感受到它已經脫離舊式戰略遊戲的巢臼，擁有較多變化的戰略要素，使筆者又重拾對戰略遊戲的信心；玩過七英雄物語 2 之後，發覺作戰目標，較前作又多出更多的變化，使筆者大為感動，更深深地覺得『這才是真正的戰略遊戲』！從一人的單打獨鬥，到集團式的相互支援戰；從火海脫出到激流救難等等，能讓玩家不斷的思考去佈陣、調配，這樣才能實際體會到『錯一步，全盤皆輸』的感受，這也是那些死板的戰略遊戲，所望塵莫及之處。

遊戲有兩種結局，一種是正常的結局，另一種則是悲慘的結局。很不幸的，筆者就是遇到了，才知道有 BAD ENDING。當筆者擊倒最後魔王，有自軍來接我們回國時，冷不防的，從右邊出現了一排我軍的弓箭兵，就在『箭雨紛飛』的情況下，迎向破滅的結局。

七英雄物語 2 的故事中，有一項重大的陰謀，要玩家仔細入微的觀察，在每一句對話中來發掘它，這可是遊戲中決定性的重點，會升上天堂還是落入地獄，就取決於玩家的觀察力了！

聽筆者說了那麼多，您是否也已經躍躍欲試呢？或著您對筆者的話感到懷疑，想要親自體驗看看！心動不如馬上行動，在您品嚐過七英雄物語 2 獨特的風格後，您將會發覺您所作的抉擇是正確的！



暗殺者的冷箭也射來了！





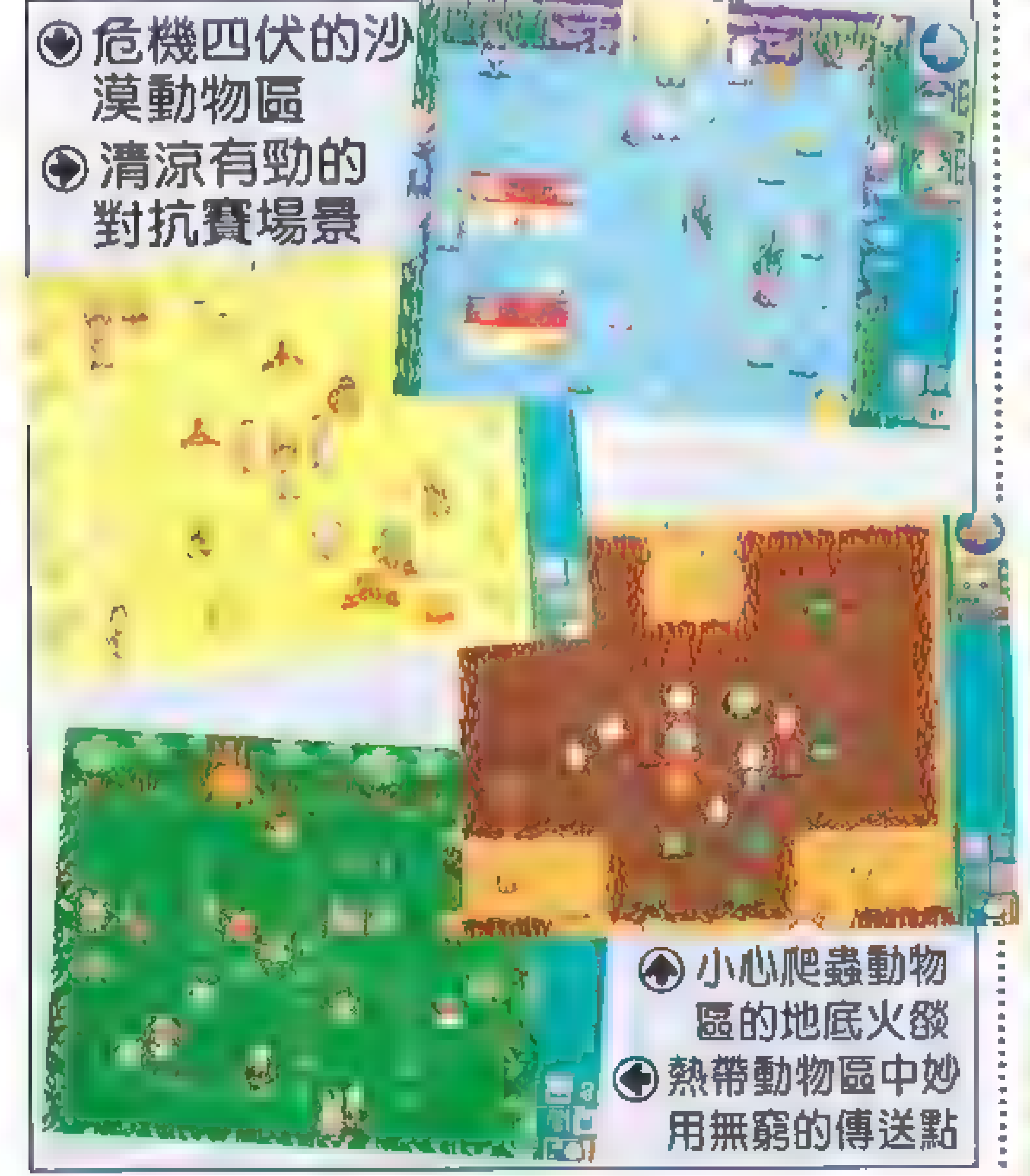
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
智　育	磁片／光碟	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/G/A 操作：J/K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
熊貓軟體	熊貓軟體	五月中旬	

相信到過動物園的人，在參觀可愛的動物之後，一定會爲那些被關在籠子裡雖然不愁吃穿，但卻失去自由的動物感到難過。這遊戲的主角熊貓阿Q就是生活在這麼一個養尊處優的環境－「超級動物園」，雖貴爲鎮園之寶，但卻沒有自由。阿Q思鄉心切，日夜期盼能回到可愛的家鄉，可是總少了那麼一些勇氣。一天夜裡阿Q被忽來的閃光驚醒，是守護熊貓的小精靈來訪，小精靈賜給阿Q史無前例的勇氣，於是阿Q在夜裡就打破玻璃籠子決定出走。那嗜錢如命的園長獲悉消息後，爲了要阻止阿Q離開，於是發出全園的動員令。阿Q能否完成這段艱辛的歸鄉之旅？

在遊戲中玩家所扮演角色，的就是那隻可愛的阿Q，並且有六種不同造型的熊貓供玩家選擇。每隻熊貓都有不同的爆笑表情和動作：有開著飛機的飛行員熊貓，內衣外穿的超人熊貓，活潑可愛的玩具熊貓，身手矯捷的羅賓漢熊貓，體態優雅的中國娃娃熊貓及媚力迫人的夢露熊貓。玩家的任務就是打敗所有的敵人，平安的離開動物園。

「熊貓大進擊」的遊戲畫面完全以640×480×256色製作，畫面精緻可愛，不僅表現出場地的質感，還將各角色爆笑可愛的動作表情做最佳的呈現。爲求整體完美的表現，在音樂及音效上，更是由專業的錄音工程人員來負責。


遊樂區中熟悉的咖啡杯
會亂丟香蕉皮的怪猴王


危機四伏的沙漠動物區
清涼有勁的對抗賽場景
小心爬蟲動物區的地底火燄
熱帶動物區中妙用無窮的傳送點

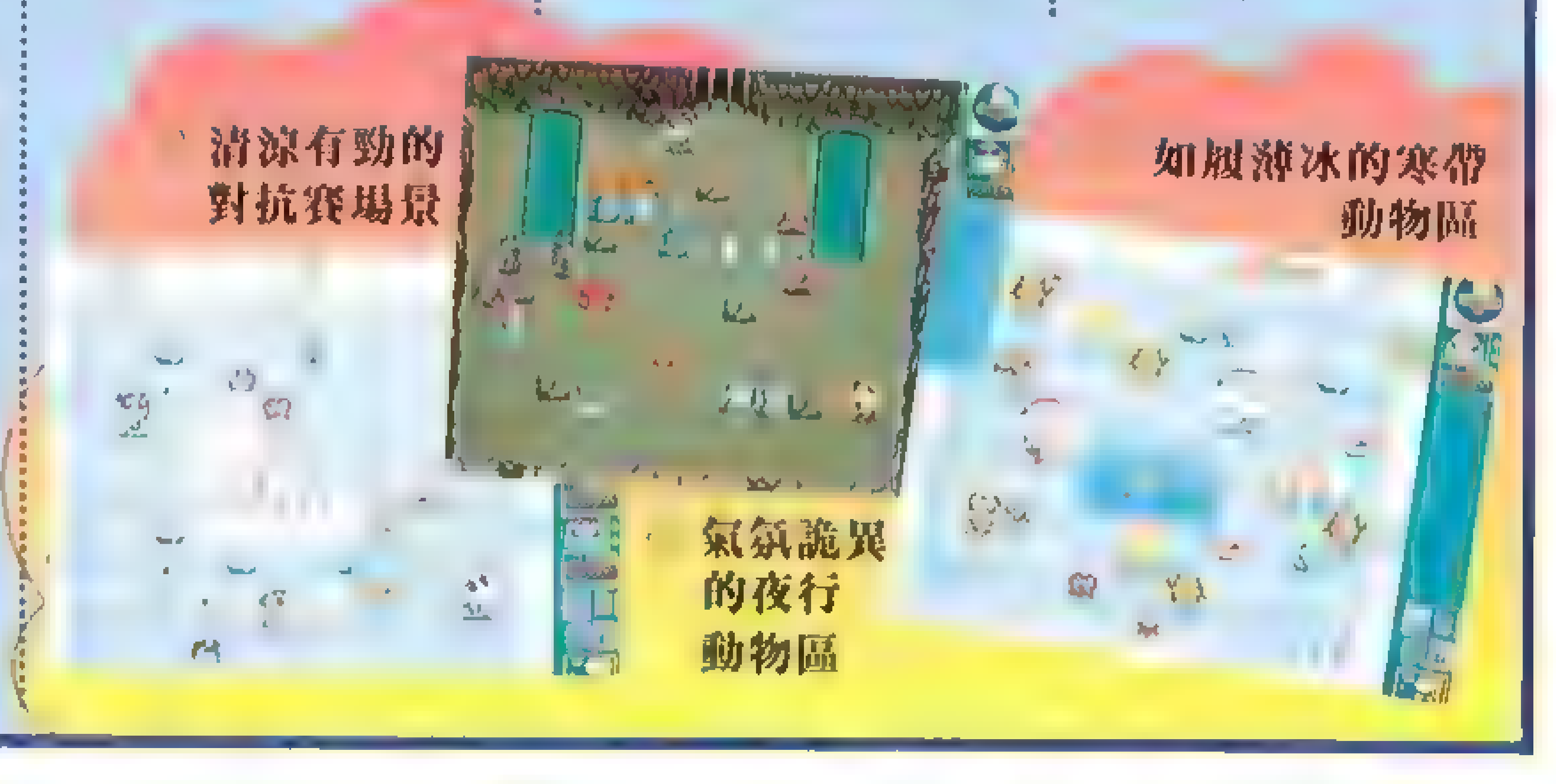

可以四人同玩的對戰模式
守護熊貓的小精靈來訪

精彩鮮活的內容

給您不同的感受

這款強調"最簡單的規則，最歡樂的遊戲"的「熊貓大進擊」，遊戲規則非常簡單，但卻相當的有挑戰性。玩家必須在赤手空拳的情況下，發揮智慧與勇氣利用場景上任何可以推得動的磚來攻擊那些奇形怪狀的敵人，當您全消滅完後，出口就會自動開啟，也就可以順利進入下一關。但場景中的可推磚屬性各有不同，除了一般平常的可推磚外，有的是會撞擊後就消失的可碎磚；有的是必須吃了大力丸才能推動的重力磚；有的是具有彈性，推出去不小心還會反彈回來打中自己的彈力磚。玩家最大的挑戰就是在數量有限的可推磚下，不僅要仔細觀查各種可推磚的屬性，還得想辦法將可推磚作最有效的利用，才不至於有無磚可推的窘境。

說到玩法種類上，更是多種組合，玩家可選擇一般的過關模式或是對抗賽。在一般的過關模式中玩家還可以選擇一人獨鬪或二人的合作模式，勇闖七大關卡，挑戰八大魔頭。在對抗賽中，玩家則可以選擇 V.S 賽或是分組對抗賽，最多可以達到四人同時對戰，並且有十四個專爲對抗賽設計的不同場景供玩家選擇。至於是要與人腦或是與電腦對戰，就任憑玩家處置，每一種玩法都有不同的樂趣與挑戰。


清涼有勁的對抗賽場景

如履薄冰的寒帶動物區

氣氛詭異的夜行動物區

在場景方面，以動物園的各展覽館爲構想來源，分別有水族館、夜行動物區、沙漠動物區、爬蟲動物區、寒帶動物區、熱帶動物區以及大人小孩都喜歡的遊樂區。不同的場景有不同的屬性和特色：如水族館有不時噴出的怪怪氣泡，干擾場景配置；氣氛詭異的夜行動物區；沙漠動物區中會隨機移動可推磚，讓您速手無策的流沙；爬蟲動物區裏有不時會噴火傷人的地底火燄；寒帶動物區有令人不得不步步小心的冰洞；熱帶動物區中有如電影「蒼蠅人」中可以讓玩家轉換地點的傳送點；遊樂區有令人又愛又恨的咖啡杯。玩家越早熟悉場地就越能掌握訣竅，將有助於您的過關速度。

因爲時間背景是設在超未來，所以在動物園中有許多您現在認爲平常或已瀕臨絕種，甚至無緣見到的珍奇異獸，如水族館有會打盹的海星；夜行動物區中兇狠的飆車一族、詭異的鬼火和可愛僵屍；沙漠動物區中有會念咒語攻擊的埃及貓怪、小酋長；爬蟲區的裸體怪 BABY、蝸牛怪；寒帶動物區中迫力十足的北歐武士；在熱帶雨林區中愛耍寶的猴王以及遊樂區中不可缺少的旋轉木馬等等。

一般智育型遊戲最令玩家擔心的就是遊戲容不容易上手？「熊貓大進擊」，您祇需拿隻搖桿或操作幾個鍵盤按鍵就可打遍天下。最近工作繁忙嗎？或是課業壓力過重？來逛逛這座可愛又詭異的動物園，相信能讓你在刺激的過程中得到最大的樂趣。



魔界之泉 2

動亂之魔都



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386DX 以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
PEGASUS JAPAN CORP	華義國際	七月	

引言

二代故事的起緣，延續在被譽為世界之鑰的中央山脈－「灰石世界」上，在這塊美麗的土地上，有許多剛興起的小國家，每個國家的領導者，都野心勃勃地，想要掌控這片遼闊的大陸，可惜的是在無數次的你爭我奪中，誰也沒有實現這個宏願。

當大家仍沉迷於權力欲望的爭奪時，令人意想不到的事情發生了，擁有強大魔力的怪物，趁需而入，將這些因長期戰事而無力抵擋的國家，盡數毀滅，人們稱這次侵襲為「最龐大之浩劫」。就在整個大陸快滅亡之際，惡魔突然中止了侵略行動，數以萬計的惡魔集團忽然消失無蹤。殘存的惡魔也失去了魔力，變成一座座的石像。

往後過了數百年安寧的日子，傳說中擁有神奇力量的「賢者之塔」，突然浮現在大陸中央的草原地帶，使得在中央附近的三個國家，為了爭奪「賢者之塔」又引發激戰。　傳說「賢者之塔」是由一位賢者 Mailusdof ，運用他畢生魔力才完成的智慧結晶。就在 Mailusdof 將自己的生命，封鎖在「寶珠」裡的哪一瞬間，塔亦隨之沈沒在大地的懷裡。人們已忘卻前人因利欲薰心而導致的災禍，又因「寶珠」神奇力量的魅力，引起無數強權者的略奪野心。

瞧！我們找到寶珠了！

塵封已久的賢者之塔

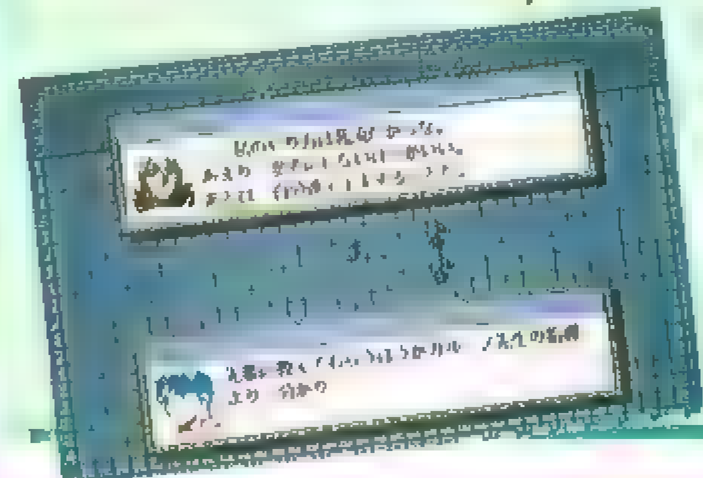
魔法變化一級棒了！！

遊戲的片頭固然精彩，但更出色的是故事較一代多出了三個，共有七種不同的故事，當你選擇其中任何一個故事時，還會有一段文字介紹有關的主角，讓你先了解他，再開始遊戲。七個故事當然也分別有七個主角；和一代相同的是，如果主角陣亡，遊戲就會隨之結束。

二代的魔法動畫，由於故事更複雜，人物更多，所以魔法將更加有看頭。而戰鬥畫面也是一大賣點，二代將戰鬥場面重新更改設計，當戰鬥進行時，整個螢幕會一分為二，敵我雙方各站一邊，整個背景就是該人物所在位置上的視野，視覺上的效果的確比一代要強得多。

使用魔法之前有一些要注意的地方，魔法必須由特殊職業的人，去研究才會不斷提升，然後才能製作各種魔法；不過二代的研究情形跟一代有很大差別，一代是要看研究者的心情好壞，二代則是不同職業的人只能研究不同種類的魔法，這表示就算你很有錢，如果沒有適當的同伴，你還是無法練成所有魔法的。

如果玩家不健忘的話，應該記得一代人物指令中有一項「魔法武器製成」的指令，但是卻一直無法使用，據筆者所知，那是遊戲公司為二代所增加的指令，在一代中卻很少有機會用得到，但在二代則成了足以影響勝負的關鍵。要如何才能製成魔法武器呢？必需使用一些特殊的材料，例如「精靈之魔石」、「雷龍之牙」等，至於要如何取得，玩家們就自己在遊戲中研究，咱們就先賣個關子。



銜接劇情的對話

還可以賄「賂」喔！

說服敵人加入，是一代中非常有創意的設計，二代中不僅予以保留，還加入一新的些變化，在戰鬥時，若選擇「交涉」這個指令，會有三個選項，一是「聽取對方要求」，二是「威脅」，三是「說服」。你甚至可以使用一些特殊物品來賄賂敵人，至於要如何選擇，才能招攬敵人，就留待玩家自行參詳了。在一代裡，加入我軍的敵人，就等於是我方部隊的一員，你隨時可以從本部中呼叫他出來戰鬥。在二代中，加入我方的敵人都屬於「魔物」，他們將自成一個小隊，而且還可以使用，一些稱為「魔水」的特殊物品，以提升能力或是用於戰鬥。最有趣的事情莫過於這些「魔物」還可以賣掉，當你陷入經濟困難時，不妨拿他們來換點零用。

二代的遊戲介面和一代是相同的，相當容易上手。雖然「魔界之泉２」是沿用一代的介面，但是遊戲中所有的人物、地圖、背景和魔法動畫等，都是重新繪製，絕對跟一代是不一樣的喔！

一代中是不能隨意存檔的，二代在設計時，將這個遺失的功能添加進去，讓你可以放心大膽的戰鬥。

二代中出現的「傢伙」！

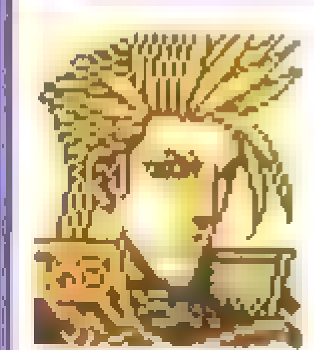
費茲阿休迪・路利斯



「動亂之魔都」篇中的主角。也是「黎明盜賊團」的首領，為取得強大力量，使用了「寶珠」，但卻也因魔力而失去一生所有。討厭別人稱他全名，喜歡人家叫他費茲。個性沉默寡言、外表雖冷漠，但內心卻隱藏著豐富情感。

●階級：武士　●年齡：24　●性別：男

萊安・卡爾茲



「戰線」篇中的主角。為洛斯王國的騎士，是索魯達多和洛斯交戰時，位於最前線的武士。個性較為衝動，常不經思考就行動，但卻非常受到戰友們的信賴。

●階級：騎士　●年齡：21　●性別：男

莉蕾娜・芙奈特



為「黃昏盜賊團」篇中的主角。是位富有果斷力的女性，在軍隊中就像軍師般地存在著。「黃昏盜賊團」也是費茲所組織「黎明盜賊團」的前身，費茲所學習到的一切解進方式，都是來自這為女性。而她也正是費茲的恩師。

●階級：長老　●年齡：23　●性別：女

仙露伊・斐姬



「傳說的金幣」篇中的主角。為調查各國的風俗習慣，而遊走世界的吟遊詩人。原是豪門士族的千金，但因個性外向，在二年前離家，是一位流浪於各國間，自由奔放的女性。

●階級：魔法詩人　●年齡：20　●性別：女

傑柏羅



「幽鬼森林」篇中的主角。是住在「幽鬼森林」區中的格鬥師，為了封印「魔物之巢」，和兄弟遊走於森林之間。在和妖怪戰鬥時，會展現出非人類所能想像的勇猛，但在平時卻是疼愛兄弟，愛好自然的男人。

●階級：格鬥師　●年齡：18　●性別：男

諾杜多・迪恩克



「銀色城鎮」篇中的主角。是住在馬堤城鎮的戰士，為了要拯救被盜賊奪取"銀"，而慘遭侵襲的城鎮，一路尋找可以和他併肩作戰的同伴。個性認真，毫無通融之處，是位意志力堅強，又具備實力的青年。

●階級：神聖戰士　●年齡：25　●性別：男

卡利姆・瓦多



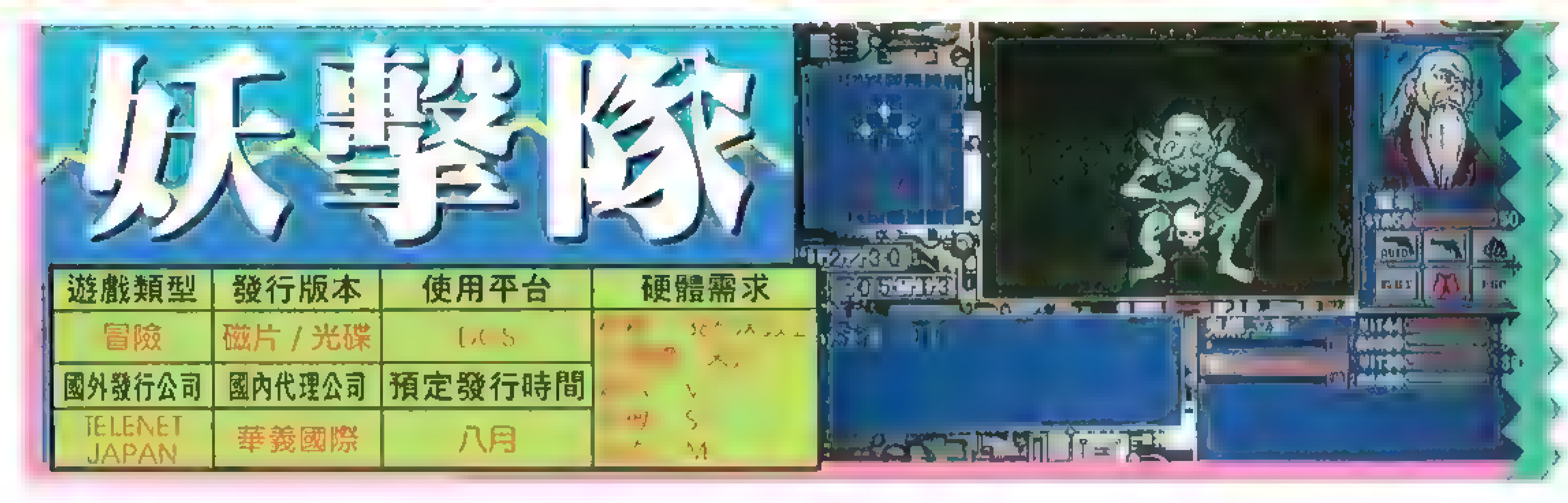
為「秘劍一查安班」篇中的主角。隸屬索魯達多王國的魔法騎士，奉國王之命尋找一把叫「查安班」的劍。是索魯達多王家歷代的貼身護衛總管。雖年紀輕輕就當了總管，但在應對及用語上卻非常老成。

●階級：魔法騎士　●年齡：28　●性別：男

獨特創新的戰鬥視窗

上那兒走走呢？

妖擊隊



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	磁片／光碟	[illegible]	[illegible]
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
TELENET JAPAN	華義國際	八月	

對神秘事件搜查機構（Attacked Cabal-istic-incident Expedition），這個機構成立的宗旨，是用來阻止所謂的「妖魔」，所以也被稱為「妖擊隊」，因為他們要對付的傢伙，就是那些妖魔鬼怪，而這些妖魔是比人類更古老的種族，從遙遠的太古穿越「魔界」，而入侵到世界來。妖擊隊的任務就是找出這些妖魔，然後讓他們從時空中消失。

遊戲從一個會議開始，這個會議是在每個星期一的下午五點舉行。出席這個會議的是各組主任、秘書以及身為妖擊隊隊長的你，從這個會議的報告，你可以知道目前的狀況，在聽取簡報之後，你就要開始分配工作，你必須安排所有的人這一週的行程。在確定之後，就開始 3D 迷宮的探索冒險了，在這一部份是屬於 RPG 的部份，尋找妖魔、打敗妖魔、尋找真相、發現事實、過關斬將、升級等等，遊戲中的任務多彩多姿，絕不會讓你覺得枯躁乏味的，尤其是遊戲中，辦案的成份相當的濃厚，讓你有機會可以過過偵探癮，所以遊戲中線索的掌握和分析是很重要的。

妖擊隊的故事是屬於神怪的性質，在畫面的處理上相當精緻，感覺很高級，不論是在用色或是人物、妖魔的刻畫都有獨特的風味。而且是個有獨特風格的遊戲，不論從創意或是娛樂的角度來看，都具有相當的可玩性，適合對於 RPG 有新期待的玩家來體會一番。

「妖擊隊」這個遊戲，是一個 3D 迷宮型的冒險 RPG，在遊戲中，玩家必須帶領著整個隊伍來完成任務，您來必需管理三十名以上，個性豐富的登場人物，讓這些人物隨著遊戲的進行而成長，玩家還得要注重人才的運用，以及要適時的運用戰略。這一支人才濟濟的隊伍，共分成幾種功能不同的小組，就讓咱們來瞧瞧吧！



戰鬥即將展開

諜報組

任何有關事件及敵方情報的搜集、分析和部署。在偵察時如果有難題，就必須要倚靠諜報組的功能。要是沒有任何線索，只是一團迷霧的情況，就沒有解決之道了。所以，若想要找出事件的癥結所在，就得靠諜報組事前的作業了。

鑑識組

在調查現場時，一旦發現了證物，就必須借助鑑識組的能力來鑑定證物。基於鑑識組的檢證，妖擊隊本部的重要組織「亞里西亞」，收集了有關妖魔的最新情報。而鑑識組的任務，正是從這些多達數萬件的情報中，一一的分析檢驗找出物件的根源。

開發組

支援妖擊隊在物理方面的戰鬥力，此乃是開發組的責任。要和妖魔們激烈奮戰的話，必須對現有的武器與防具，有萬全的準備，才有本錢與妖魔們廝殺。因此分析和妖魔們的作戰資料，以及開發有利的對抗武器，都是有其必要，且刻不容緩的。

補給組

補給組是負責調查，開發組所開發的武器，或由別的管道所取得的武器。所以補給班最重要的任務，就是維持出勤隊員們，裝備上的品質水準，以確保每一項武器都能發揮功用。

[illegible]

妖擊隊中任務最艱鉅、也最危險的小組就是探索組了。不但肩負到案發現場進行搜索，及打擊妖魔們的重責大任，而且還必須適時的發揮其戰鬥力，所以不能不慎選這一組的成員。



目前有一款中文ARPG即將上市，也就是預定在暑假推出的《龍之傳奇》。此款不但承襲TVGAME的流暢畫面效果與優美聲音效果，更根據經點名著《西遊記》架構出一套十分適合國人玩的ARPG。相信玩家都知道類似《薩爾達傳說》這般好玩的ARPG在PC上眞是少之又少，更相信《龍之傳奇》能讓PC的玩家們久旱逢甘霖！

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
ARPG	磁片／光碟	DOS底下	機種：486以上 記憶體：6MB 顯示：V 音效：A/S/M 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智宇資訊	未定	七月中旬	

三藏取經，由您護行！

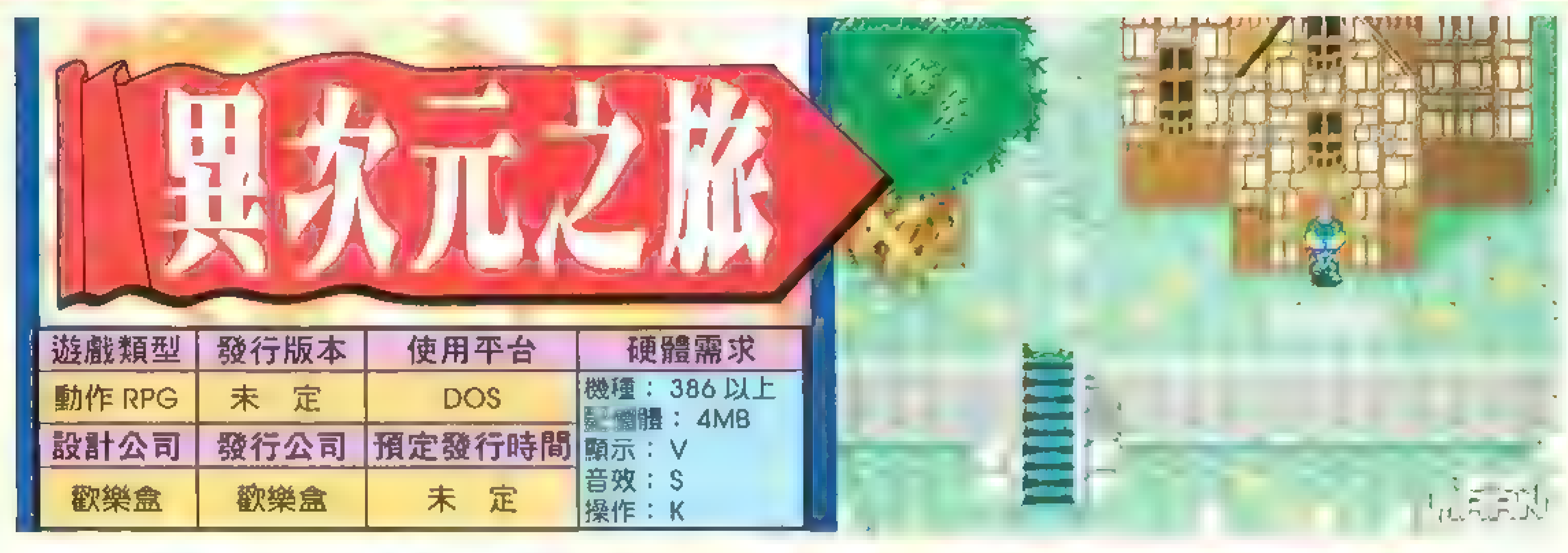
話說孫悟空領著騎著馬的唐三藏，走在荒涼的沙漠裡，前往西方取經的路途中，四周寂靜無聲，人煙稀少。一聲巨響、打破了寂靜，突然間，狂風大作，就在一陣旋風中，魔界黑羅利輕易用舌頭捲走了唐三藏，留下手足無措的孫悟空一人。為了拯救師父唐三藏，孫悟空從一位智者口中得知劫走師父的是不好惹的西方魔界主宰黑羅利，想要拯救唐三藏，除非從人界的九個迷宮據點中取得九顆〝舍利子〞，再加上從西方取得的「大乘佛經」，才能開啟魔界大門，進入魔界與之對抗。但是由於人界的九個迷宮據點都派魔王鎮守，個個實力堅強法力無邊，想要取得〝舍利子〞並不簡單，不過聰明的你一定不會放棄的不是嗎？

遊戲開始時可讓玩家自由選擇孫悟空或小龍女兩位主角。至於要選擇誰那就見仁見智了，孫悟空的金箍棒小龍女的拂塵長，且攻擊範圍易較廣；當然攻擊時較佔優勢，不過攻擊速度方面則是小龍女較快。兩位主角每攻破三關，都會提昇魔法與劍氣能力。升級後的悟空可能發出較小龍女強遠的劍氣；而小龍女之最大魔法容量的升級也不容忽視。劇中與兩位主角對峙的敵物，可說包羅萬象，瘋狂野人、殭屍、食人草等，魔法道具也近十餘種。

劇中共座落了九大迷宮與許多山洞、城鎮，不過最令人出乎意料的是，除了一般RPG的商店、旅店外，另有骰子房、吃飯子老虎房、飛標屋與猜寶樂…等的遊戲趣味性設施。不過九大迷宮前都設有迷障，若想進入就必須破解大門前的魔法迷障，每座迷宮都具備不同的場景與特色與各項耐人尋味的遊戲要素，如果玩家進入危機四伏的迷宮可真的要小心，敵物隨時都有可能上前偷襲，另外機關重重也是刺激的遊戲要素，例如：讓人欲罷不能的「輸送帶地板」、驚險萬分的「刺牆」、旋轉逼人的「風車火焰棒」、倉庫番Like的「迷石陣」…等。這樣的迷陣唯有靠細心聰明的玩家來破解了！

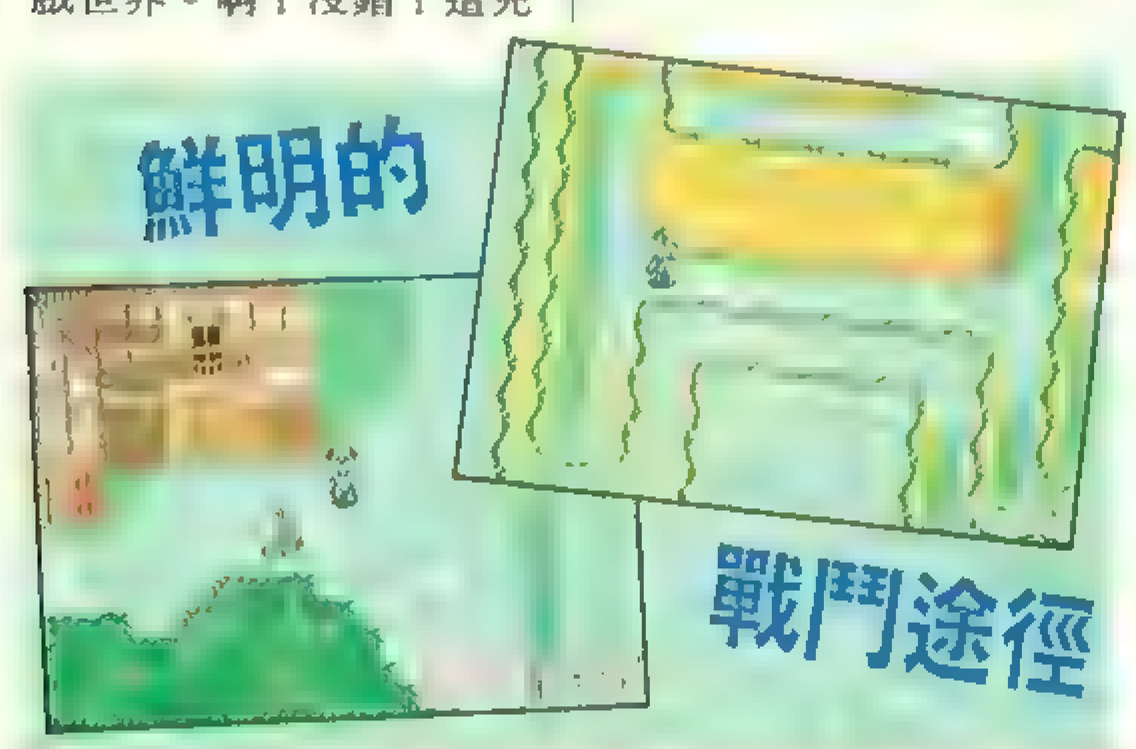
在音效上採用即時多軌合成處理，即使是只有單一數位聲道的聲霸卡也能同時發出十六個模擬聲道，使得效果音能交互重疊。至於音樂方面，遊戲中每個場景都有合乎氣氛的背景音樂搭配，使得音樂效果之切換變得十分平順。大體上來說，此款是值得玩家一試的作品！

異次元之旅



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作 RPG	未　定	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	未　定	

『放學啦！趕快回家打電動。』小奇昨天買了一部新的電玩主機，放學後從學校狂奔回家，迫不及待的打開遊樂器。但就在此時一道閃光畫空而過，突然一切事物完全停頓，小奇也失去所有意識。當他醒來時，竟發現自己置身在一個不知名的空間之中。在這裡所有的事物，小奇都感覺似曾相識，非常熟悉，好像…好像是遊樂器裡的某個遊戲世界。啊！沒錯！這兒就是童幻次元裡的『梵境』。在梵境裡有個萊特斯村，村裡住著薄尾族，此族人如今正面臨著危急存亡的生死關頭，所以他們才召喚救世主『扎卡特』也就是小奇，來助他們渡過此難關。扎卡特深知單以一人之力絕無法順利完成此艱鉅任務，所以聯合厚尾村的光之女神族中的火之女神『茹靈』與治療之女神『卡白靈』一起展開一場異次元之戰。





SUPER魔力・絕不同凡響！

這是一款含有升級性質的動作角色扮演遊戲，遊戲中不但有一般攻擊，還有魔法攻擊。其魔法可分為三個系列，『電系魔法』、『火系魔法』和『水系魔法』，三人各自修練不同的魔法。扎卡特屬『電系魔法』；茹靈屬『火系魔法』；卡白靈屬『水系魔法』。各魔法都具有升級性質，當達到一定的等級時，還有恢復魔法，可以恢復自身甚至全體的體力值。除此之外還有上達百種的道具，有的增加攻擊力；有的增加防禦力；還有增加體力或補充體力及加強魔法等多種道具。有的在商店可以買到，有的在打倒各關魔王時會得到更強的道具。所有傳統角色扮演之特色在這兒都能找到，但是也不失動作遊戲的刺激。您有嘗試被十幾個壞蛋圍毆的情況嗎？這時魔法就非常有用了，強力魔法一使出，十幾個壞蛋全倒的快感真是…真是棒透了！心動了嗎？一起加入我們的陣容，會讓你有意想不到的收穫喔！



迷走都市



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：2 MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
Jast	超聯國際	五月	音效：S 操作：M

日本 JAST 株式會社，在過年的時候，繼天使們的午后～轉校生大賣後，再度推出的另一超級力作－「迷走都市」，在日本當地又重新刮起了一陣旋風。與轉校生相同，擁有細膩唯美，浪漫精緻的畫風，而遊戲中劇情的串連，環環相扣絕無冷場，讓玩家沉醉於遊戲的世界之中，久久不能平復喔！當然，這又是一個十八禁的遊戲，所以囉！未滿十八歲的玩家，就請稍等一下了！等您滿了十八歲之後，再來細細品味這套迷走都市吧！雖說等待總是漫長而難熬的，但是它值得您去等喔！

不知道台灣的玩家們是否會覺得，國外設計發行的一些遊戲，常常可遠觀而不可褻玩焉，不知您是否也有同感，不過對迷走都市這個遊戲而言，您就不會有這些遺憾了。因為飛鯨科技國際有限公司，在這兩個月的時間內，就已經改版完成，而且即將正式在台上市，相信對喜好此類型遊戲的玩家，無疑的是一個大喜訊。

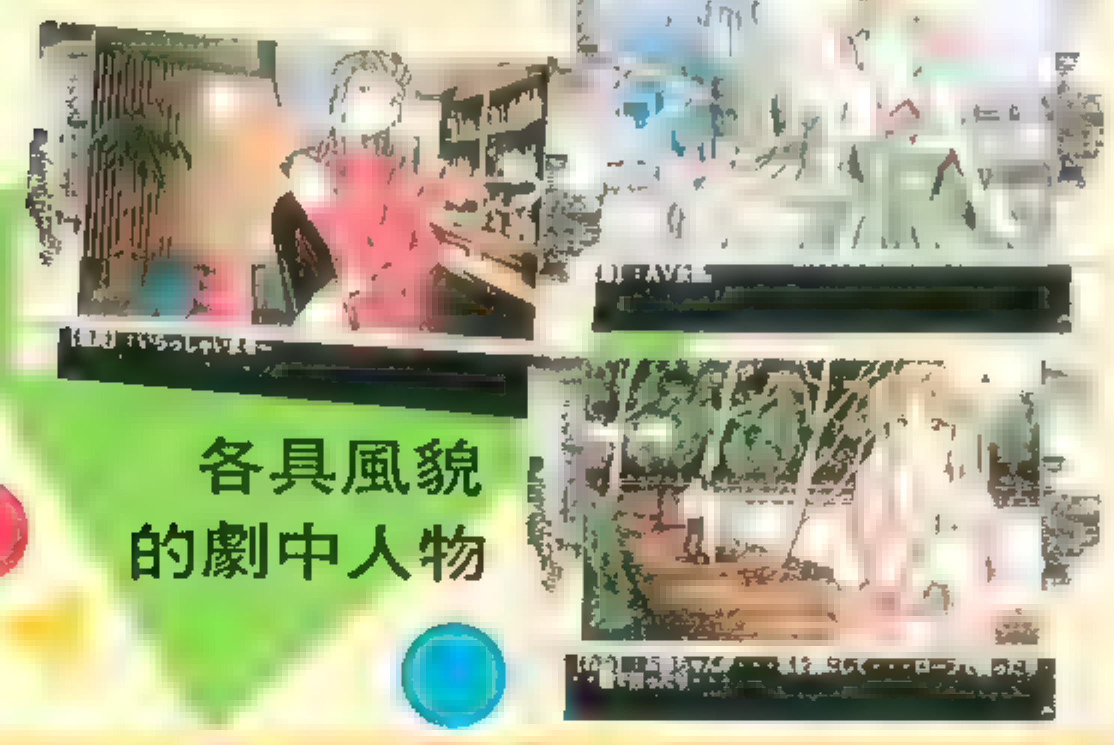
遊戲的畫面秉持著，日本 98 系列一慣的 16 色高超技巧，人物刻畫的唯美生動，週遭的景緻，一筆一畫則更見功夫，而音樂方面實在也好的沒有話說，讓您玩遊戲時，配合著雅緻的背景音樂，悠遊於其中，讓人玩遊戲時，心神嚮往於遊戲的世界中。至於遊戲的故事性，在還沒有中文化之前，主角的父親會問你一些關性的問題，如果選擇錯誤，遊戲就會卡住，您可要謹言慎行啊！其遊戲的難度，可媲美「同級生」，甚至連一般自認為 98 遊戲的老手，如果太輕忽了，搞不好還會出糗呢！

遊戲中玩家所要扮演的角色是－「羽生　宏明」，就如同他自己所說的，他是一個運氣很好，但是卻也沒有任何專長的男人，在面臨畢業的前夕，將作出人生重大的選擇，扮演「羽生　宏明」的玩家你，將一步一步借由四週，錯綜複雜的人際關係，仔細思考推敲，來解開遊戲中的謎題，幫助主角選擇未來正確的路，這對玩家來說，相信又是另一種的人生歷練與體會。H在本遊戲中一定是不可或缺的重頭戲，H 度達到 100% 的遊戲，相信不用筆者多做贅述，玩家就請拭目以待。做了這麼些介紹，玩家對遊戲也有些概念，就不再畫蛇添足，剩下的就待遊戲上市後，玩家們再自個兒探索吧！就讓咱們來瞧瞧主角，有些什麼話想對大家說的。

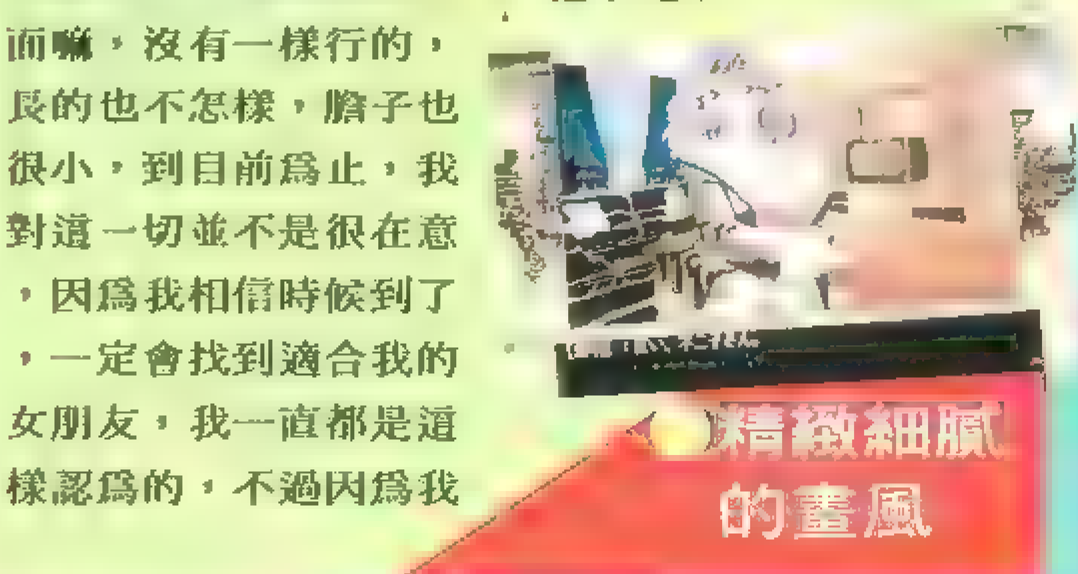
羽生　宏明：

從什麼時候開始，有這種感覺已經不記得了，但我的運氣一直很好，也從未與不良少年有所牽扯，父親也很疼愛我，目前唯止還沒有固定的女朋友，也認識同時與幾個男人交往的美少女，大家都很羨慕我，我除了運氣好以外，一無所有，在學校的成績平平，提到運動方面嘛，沒有一樣行的，長的也不怎樣，膽子也很小，到目前為止，我對這一切並不是很在意，因為我相信時候到了，一定會找到適合我的女朋友，我一直都是這樣認為的，不過因為我已經十八歲了，而且也已經是高中三年級的學生了，所以我覺得，再不開始行動，就來不及囉！而我到底對什麼有興趣呢？我到底想做些什麼呢？唉！都是些無聊的問號。

看完了宏明的心聲，玩家您是否已經開始摩拳擦掌的，想要幫助他了呢？



各具風貌的劇中人物

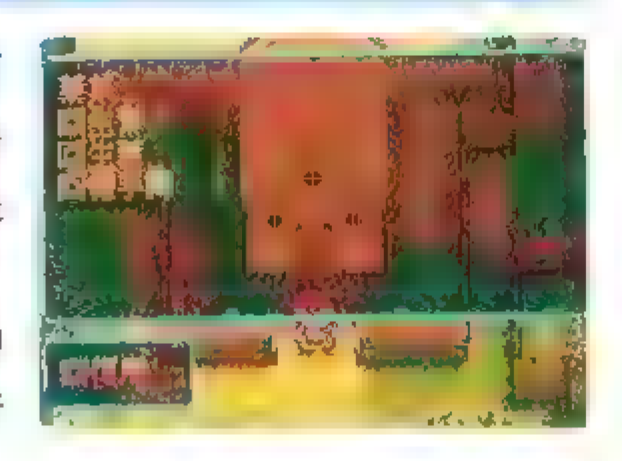


精緻細膩的畫風



狂龍傳

一個失去尊嚴的東方大國，一群來自異國新式兵器的侵略，你是那個隨風流浪的拳法家，你該如何找出祖先遺留的遺產，驅退瘋狂的科學奇兵，創造新的歷史時代。多種類具特色的技能與半即時戰鬥系統，精緻的地形及逗趣的魔拳士、筆墨咒士、西洋劍士、龍鬚虎…充滿勇氣、淚水、正義的英雄傳說就要展開了！



滾滾工作室

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 發　行：磁片版
- 售　價：630元

鈦戰機

無恥的反抗軍同盟，在雅文行星聯合了海盜及恐怖份子等一些大膽妄爲的罪犯，正危害著帝國的根本。做爲帝國宇宙軍的星際戰機駕駛員，您身繫著帝國全體臣民的安全。加入全面摧毀反抗軍同盟的行列吧！這是帝國展開大反擊的開始！遊戲中提供不同的遊戲難度，以符合玩家的需要，高解析度的戰鬥畫面與全新的過場動畫，您將可以從中體驗一下眞實的戰鬥！

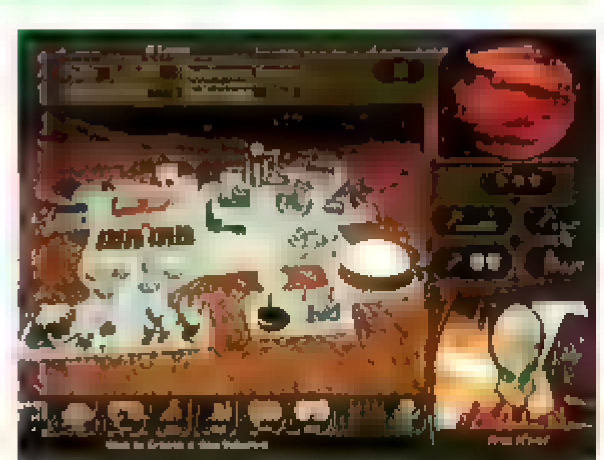


松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/A/G
- 顯　示：V
- 類　型：動作射擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

星際拓荒者

由玩家扮演一名貿易商，從爭取各星球的降落權開始，然後利用共須守則賺取高額的差價，接著再建設各種設施，或是擴展自己的實力，成爲全宇宙最大的貿易商。舉例來說某個星球上盛產金礦，但是十分缺乏食物，在建立起航線之後，便可以用食物去換取金塊，並從中獲利。星際站中設置有工業、便利類、娛樂類等，全由您掌握去發揮！



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：1350元

鬼馬小英雄

天馬行空的創意、詼諧逗趣的對話，造就了遊戲幽默輕鬆的風格，在沉悶煩燥的迷宮路途中，添加了些許多笑料，讓練功的生活不再那麼單調無聊；人物造型的設計，又是遊戲另一項獨特之處，不論是主角的模樣，或是劇中怪物的長相，十足令人噴飯，稱這套遊戲爲搞笑 RPG 一點也不爲過。清析簡明的狀態欄，讓玩家可以一目了然，各式配備與武器的狀況。

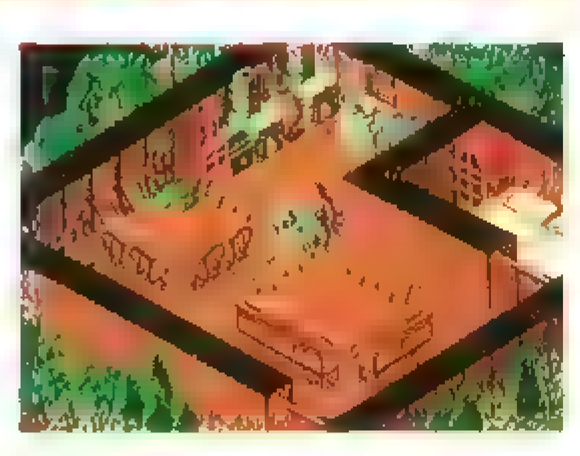


漢堂

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/U/M
- 顯　示：V
- 類　型：RPG
- 發　行：磁片版
- 售　價：600元

天使任務

掌管愛情與慾望的天使『恩迪』由於過份的享樂荒廢了自己的職責，導致人世間的愛與慾無法達到平衡，使世間陷入混亂，地獄中的各種邪淫魔獸也趁機到人間作亂！當這一切被天神知到以後天神極爲震怒，將恩迪貶至人間，並且命令恩迪必須將所有惡魔趕回地獄，將愛散播到每一個角落使世間重回愛的懷抱！您將扮演迪恩，接受每一項考驗。



鷹揚

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 發　行：磁 片 版
- 售　價：600元



獵狐謎情

FOX HUNT



傑克，是一個三餐不濟、欠一屁股房租債、遊手好閒無正當工作的家伙；而正在此刻美國中央情報局卻看上了他！因爲此時正有一枚長程飛彈瞄準洛杉磯，俄國有一個計畫—攻佔好萊塢。中情局不須要身手矯健、訓練有速的情報員，只要一個普通人，就像傑克這樣…。這是一部好萊塢式的喜劇，充滿孤疑、緊張、曲折的劇情，其中還點綴幽默逗趣的笑料，相信你一定對它喜愛備加！

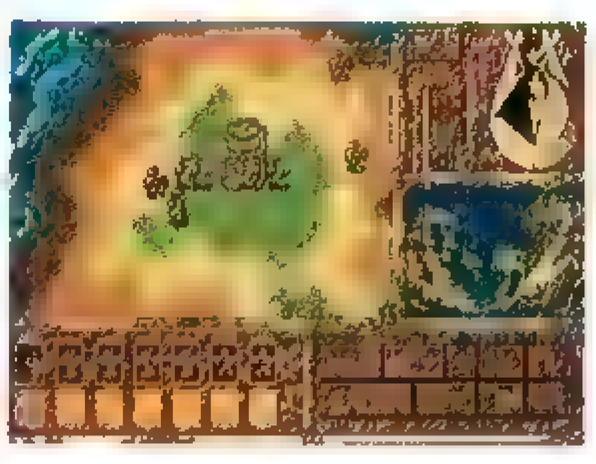


第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200元

鋼鐵騎士團

BIBLE MASTER



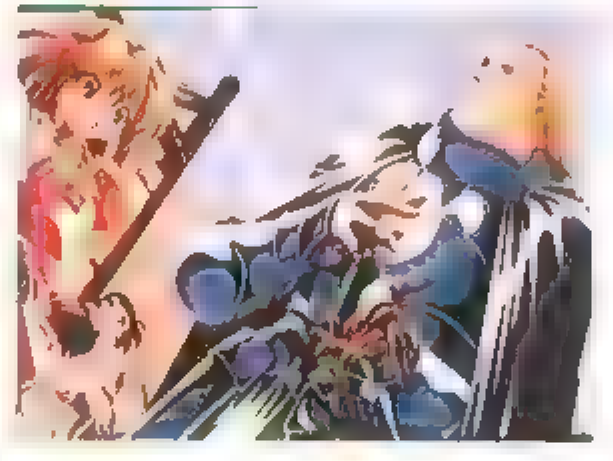
共有四個不同背景的王國與領導者可供玩家來選擇，每個國家與領導者，都有其不同的發展背景與迥異的各種特專。遊戲中還可以四處尋訪人才，當您到城鎮的時候，別忘了到旅館或酒吧走走，因爲有許多能人異士藏身於其中喔！值得一書的是，遊戲提供了一部 BIBLE「聖經」，讓玩家能詳細的記載劇中人物的屬性，還製作了一小段的動畫，設計的相當漂亮喔！



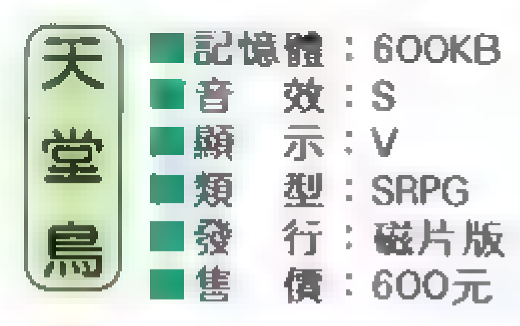
華義國際

- 記憶體：595KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：SLG
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

麗獸



這是一個人類與獸人共存的世界，原本安祥的寧靜生活，卻因離奇的人物失蹤，與相互的不信任及猜忌，所擾亂了，導致緊張的氣氛日益高升，眼看著一場世界大戰即將爆發，玩家在遊戲中所扮演的角色，就是要拯救這個被破壞的和平，揪出幕後的主使者。遊戲的操作可鍵盤與滑鼠並用，人物能力與屬性的情報，也都有明確顯示，讓玩家可以清楚的掌握各種狀況。



天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：SRPG
- 發　行：磁片版
- 售　價：600元

塞爾特傳說—魔眼邪神



話述愛爾蘭島原本是一處物產豐饒、人口遍佈的桃花園，島上的居民長年過著自己自足、無憂無慮的日子。但好景不長，突然有一天，島上冒出了許多侵略者，各各青面撩牙、突眼斜嘴、如妖似獸好不嚇人。這些空降的異種人，不僅面貌如鬼魅，其心腸更是兇殘。如何將愛爾蘭統一，再進一步將惡敵永遠趕出我們的疆域？在這之中你必須耕地、做貿易、訓練部隊…就等你來挑戰！



第三波

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：運　動
- 發　行：光碟版
- 售　價：1350元

新蜀山劍俠

世俗淪落、道消魔長，俠女奇緣盼您來續。這套由還珠樓主原著，倪匡先生改編的小說，將讓您嫉惡如仇的心，再度復活沸騰，扮演起妙齡仙子—英瓊，在險惡詭異多變的江湖中，行俠仗義、直言不諱，縱遇危機重重四面埋伏，也能心靈福至計巧施。遊戲的最大賣點，就是這部架構整個故事內容的—新蜀山劍俠傳，撲朔迷離的劇情，將引領玩家遨遊於名山大澤之中。遊戲中的操作相當簡易順手，可使用方向鍵來控制，亦可用鍵盤右方的九宮格；還有一個特殊的設計，就是添加了煉術，將八竿子打不著的物品，湊在一塊瞧瞧會有什麼變化，這是順利過關所不可或缺的喔！



軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：660元

物換星移

Chronomaster

在故事中的記載，運用各項科技創造出獨立的新空間－「微型宇宙」在其中，現實生活中不存在的魔法、怪獸都可以是其中的原住民，換句話說，這樣的宇宙是遵造自己的物理定律而運轉的；水加熱之後可能變成冰塊、一片薄薄的紙片可能切穿鋼板，沒有什麼事是不可能發生的。玩家扮演一位學者：雷恩．科達了



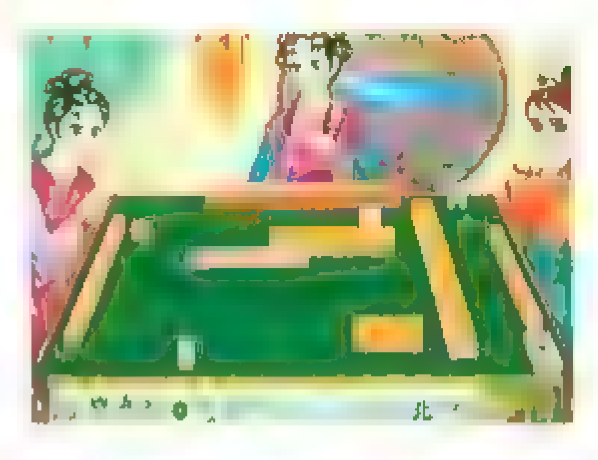
，你必須冒險對付微型宇宙主人，拯救其星球上的居民，這一切都得靠您了喔！



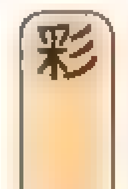
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：科幻冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：1050元

風月寶鑑

這一次我們進入小說，來感受一下金城十二金釵的嬌柔嫵媚，風月寶鑑整個故事背景架構在一本中國名著的小說上，名叫『紅樓夢』。〝風月〞採用正宗十六張麻將，有七個美人窩，可讓你選擇對手妹妹。在操作界面上特別增加觸摸功能，遊戲中您將扮演賈寶玉，與府中衆紅粉金釵鬥牌較勁，假如您手氣好，又不肯憐香惜玉，把所有姐



妹嫂子的銀子都贏光了，就有機會享受軟玉溫香、肌膚之親的待遇喔！



- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：麻　將
- 發　行：光碟版
- 售　價：590元

一級謀殺

一個新 IDEA 的遊戲，玩家在遊戲中扮演的是威風八面的檢察官，但是否有辦法找出蛛絲馬跡，將嫌疑犯定罪，則有賴您的辦案功夫了。您所要面對最大也最難纏的敵人，就是對方狡滑奸詐的辯護律師，您必需從口供錄影帶中，找出任何疑點；而煩人的記者也會追問您，將控訴他何種罪名，您的回答將導致媒體報



導的走向，所以回答前可要三思喔！



- 記憶體：8MB
- 音效：S/G/U/M
- 顯　示：SV
- 類　型：RPG
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

霹靂大賽車

SPEED HASTE

提供 F1 賽車與房車兩款車種，您可依自己的喜好，選擇自排或手排的車型，三種不同的玩法，可以滿足您不同的需求，不錯的 AI 設計，讓您有棋逢敵手的樂趣。擁有最佳的操作性，給您最刺激的賽車感，高解析的模式烘托出美麗的景緻，讓賽車成爲一種享受，也可自行設定圈數與時間



，並提供網路連線對戰的功能，讓遊戲增添更多的娛樂性。

熊貓

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：590元



麻將大師

喜好十六張麻將的朋友們有福了！光譜公司推出這套，號稱 AI 超強的麻將遊戲，相信值得您一試喔！若您是初入門的菜鳥，可以選擇練習賽，來增進自己的實力，爲您的麻將生涯鋪路；遊戲中備有詳細的解說，讓您對十六張麻將，有更深刻的認識。您也可以依照自己的喜好，來設定各種台數，更多元化的遊戲內容，使單純的麻將遊戲更多彩多姿，也更富變化。若您銀兩不足時，可以去賭場碰碰運氣，或進當鋪蹓躂蹓躂，換點銀兩來用用。若這些簡單的玩意都無法滿足您，您也可以參加麻將大賽的挑戰，通過一層層的考驗與檢定，成爲名符其實的麻將大師。

光譜

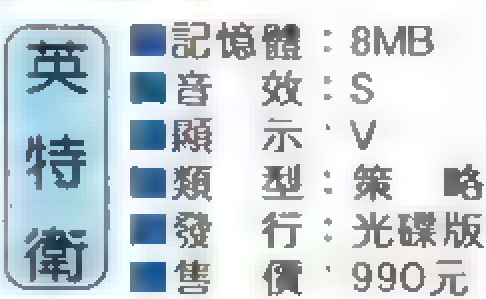
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：博奕
- 發　行：磁片版
- 售　價：560元

洛城戰警

TEKWAR



這次你面對的不再是妖魔鬼怪神獸；而是最真實的槍林彈雨。故事背景設定在西元 2045 年，這時的洛杉磯已經是一個各式犯罪組織囂張、毒品氾濫的罪惡城市，數百萬的人民被一種稱爲 Tek 的高科技毒品控制。玩家扮演的主角爲傑克卡迪岡的刑警，在一次追緝罪犯的搜捕過程中被誣陷；而正其中被一位偵探公司老闆保釋出來，條件是找出毒梟的老巢，一網打盡！喜歡嗎？來試試爲人保母，打擊犯罪的滋味吧！



英特衛

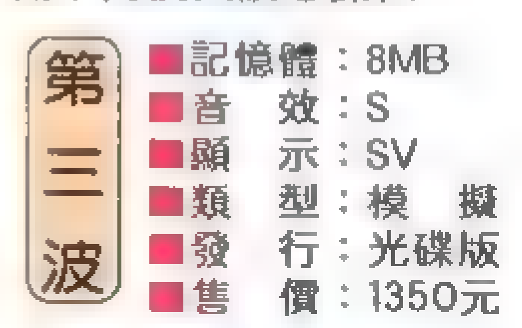
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

從海底出擊

FAST ATTACK



以往模擬遊戲都以飛行、賽車爲主，而這次 FAST ATTACK 則是一部潛艦模擬遊戲，可以讓玩家指揮一艘洛杉磯級的 688 核子動力潛艇，無論是各類儀表或是武器諸元，都按照實際的資料一一在遊戲中呈現。您可以在亞得里亞海、日本海、波斯灣、地中海等地區的海域執行 70 個任務。此艦艇的配備有戰斧巡弋飛彈、Mark-48 魚雷及魚叉飛彈以應付敵人各種武力的威脅，且遊戲中提供三種不同模式讓您操練。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：模　擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：1350元

龍騎士Ⅳ



承繼前幾代的傳統，人物的畫風相當精緻，不愧爲 H-GAME 的精典之作。四代中的劇情與前代並無相關連，玩家扮演的主角一卡凱爾，是三代中男女主角的結晶，在四代的故事中，玩家將會因不同的事件，而遇到許多各具風格的伙伴，進而發展出種種的際遇。部隊的分類，在遊戲中可說是相當的多，至於要如何妥善的運用，就靠玩家們的功力了！



歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：SLG
- 發　行：光碟版
- 售　價：980元

排球原人



遠古時代，在大海中有一個美麗的小島，面積雖小卻住著六個截然不同的部族。有龐克氣份十足的暴走族、隱居高山上嚮往海闊天空、自由飛翔的鳥人族、住在森林中愛吃蕃薯的蕃薯族、喜好沼澤氣的閃電族…雖然有這麼多新新族群但卻有共同的嗜好一打瓦粒球（現代排球）。可愛的 SD 卡通造型的原始人加上多樣的賽程，使整體有饒富生動的趣味。



熊貓

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：運　動
- 發　行：磁片版
- 售　價：450元

超時空英雄傳說

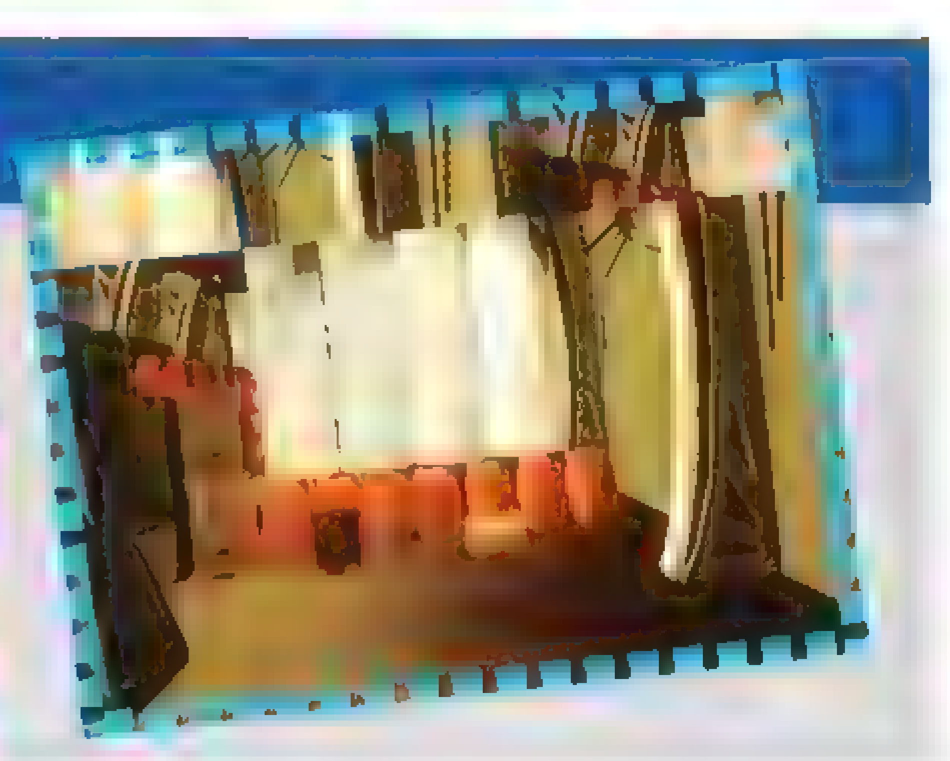
變化多端的立體戰鬥場景，讓遊戲更具真實感，而高度觀念的加入，在攻擊或防禦時，更要面面俱到，才能有效的發揮；遊戲中不論是施法畫面或劍術的砍殺，所表現的效果都相當的華麗繽紛。技能熟練度的設計，使得新技能的學習更得努力，也讓作戰的變數增多了；七種系別的魔法，不僅魄力十足，當您每次使用魔法時都會累積經驗值，累積至一定程度，就可使用威力更強大的法術來攻擊敵人了，而劍術系統的設計，也是遊戲出衆之處，單人劍術或合擊劍術的運用，更增添遊戲的變化性，不過您施展劍術時也要小心量好距離，避免傷到自己的伙伴。

宇峻

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/G/U/M
- 顯　示：V
- 類　型：SLG
- 發　行：光碟版
- 售　價：650元

DEEP SPACE NINE

九號星站 星艦迷航記



位於星際聯邦最邊境的前哨站，九號星站（D-EEP SPACE 9），指揮官班哲明．西斯科（BENJAMIN SISKO），對他來說，應付有敵意的卡達西恩（CARDASS-IAN）戰艦，或是試圖找出巴久（BAJOR）分離主義的恐怖份子，甚至與從遙遠的珈瑪象限（GAMMA QUARDRANT）前來的外星種族周旋，這些都是家常便飯；但是這一次，他遇到了前所未有的挑戰，一場巨大的離子風暴正逼近這個前哨站，在這之上的所有平民都已經疏散完畢，只剩下一艘來不及離開的老舊船隻，而一名前來這邊與某個神秘的外星文明進行首次會談的外交官班尼克（BANNIC）則在途中遭到了不明船隻的攻擊，隨後整個前哨站受到了強大火力的攻擊，大批的無人戰鬥艦將前哨站團團圍住，而這場離子風暴又將前哨站所有對外的通訊斷絕，在人手不足，又孤立無援的情況下；你，班尼克，一個外交官，要怎麼樣協助九號星站度過這個危機呢？

» 外交官陳屍的臥室



投入進化的洪流中

身為 STAR TREK 系列的第三代影集，九號星戰打破了以往的傳統，「前往人類足跡所未至的宇宙洪荒」，而改變為「駐紮在人類足跡前所未至的宇宙洪荒」（TO BOLDLY STAY WHERE NO ONE HAS EVER GONE BEFORE），故事背景的九號星站前哨站是位在全宇宙中唯一穩定的蟲洞（WORM HOLE）邊緣，這個蟲洞通往七萬光年以外的咖瑪象限，一個人類以前從未探索過的地方，象徵著巨大的貿易機會以及極高的風險，這裡的原先住民巴久人在經過卡達西恩人六十年的殘酷統治之後，已經從原先篤信宗教和平種族成為好戰，誓死與卡達西恩人周旋的戰士，而在卡達西恩人將巴久星的資源掠奪殆盡之後，撤離傷痕累累的巴久星，聯邦接受巴久星人的要求，與他們合作，卻又意外的發現了這個人造的蟲洞，於是一連串的故事就從此而展開了…

» 安全官奧多在他的辦公室中

DS9:HARBINGER 這個遊戲是由 PARAMOUNT的大老板，VIACOM 交由 STORM FRONT STUDIO 出版的一個冒險遊戲，由於同樣是

STAR TREK系列的遊戲，不免要讓人將它與 A FINAL UNITY 做比較，這一次的畫面不管是在人物的面貌、或是背景的精細度上都極爲精美，遠遠勝過 A FINAL UNITY 中的人物畫質，許多地方的壯觀場景甚至超越了電視影集中的場面，而原先電視影集中有的每一樣東西，走道上的電腦也可以工你自由查詢站上的人員位置和方向，奸商夸克（ QUARK ）的酒吧，他著名的全像套房（ HOLOSUITE ）中雖然沒有香豔刺激的節目，但是也有逼眞的戰鬥模擬場面，玩者實際接觸這些附在遊戲裡面的動作遊戲的場景，會震驚於它連這些遊戲的畫面都做的絕不含糊，一個戰鬥模擬中的地面貼圖精細到直逼電影裝的場景，而玩者也可以在九號星戰這個巨大的太空站中自由的探索，親自去接近一些平常只能在電視螢幕上看到的二十四世紀的科技，並且必需要和攜帶隱形裝置的外星人進行肉搏戰，甚至到了最後，你還有機會駕駛聯邦最精銳的戰艦 DEFIANT 號，聯邦唯一配備隱形裝置、具有強大火力，設計用來對抗宿敵 BORG 人的最後武器，來對付威脅九號星站的外星人。



個性鮮明的人物介紹



一宗神秘的謀殺

這次的遊戲同樣的也請到了每一個主要角色本人來替遊戲中的人物配音。忠實的 trekker 想必不會失望。

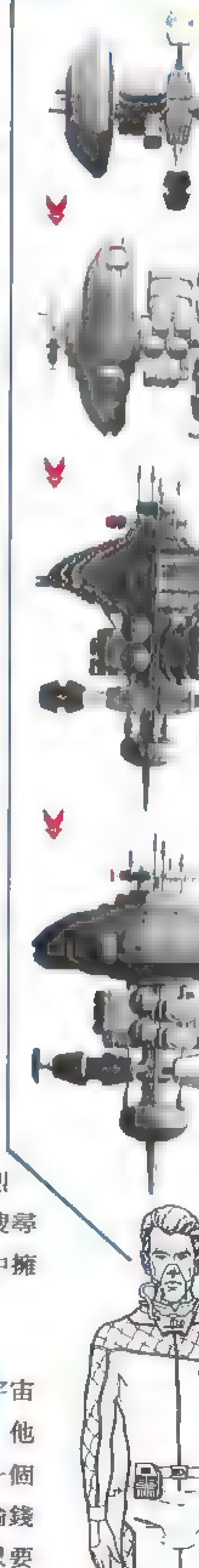
指揮官班哲明、西斯科（ BENJAMIN SISKO ），由AVERY BROOKS飾演：前任星艦薩拉托加（ SARATOGA ）號大副，該艦毀於博格人大舉入侵的天狼星三五九之役，其妻珍妮佛、西斯科死於該次戰役。西元 2369 年，奉派至九號星站擔任指揮官，他與製造蟲洞的智慧生物接觸，讓蟲洞的航行權開放，成爲巴久人預言中的拯救者。他並且獨力撫養幼子傑克、西斯科，目前是聯邦對咖瑪象限最有研究的專家之一。

副指揮官姬拉、耐里斯（ KIRA NERYS ），由 NANA VISTOR 飾演：巴久星派駐在九號星站上的代表，在卡達西恩人占領期間曾是地下反抗組織中最不留情的戰士，從十二歲開始就成爲反抗軍的一員，性格堅毅，決不放棄任何機會，她並且反對巴久星臨時政府要求聯邦援助的計劃。

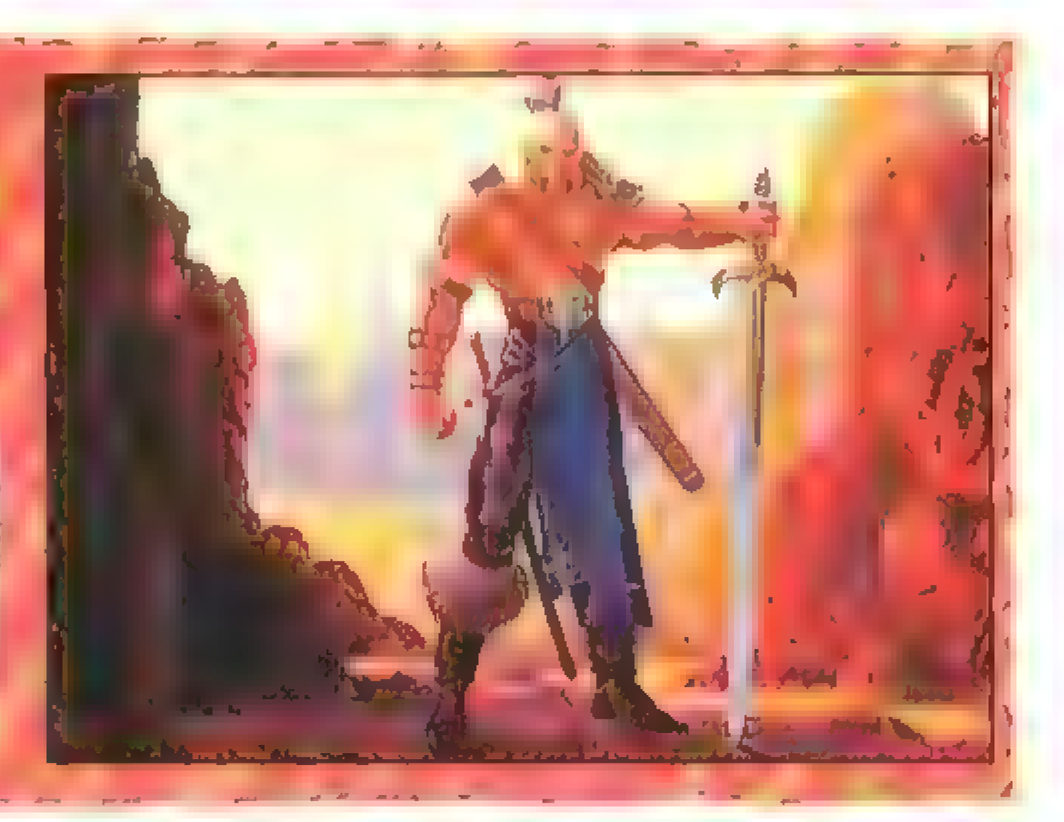
科學官傑地亞、達克斯（ JADZIA DAX ），由 TERRY FARRELL 飾演：年齡高達三百歲的寄生生物（ TRILL ）宿主，外表是一個標準的地球美女，體內的寄生生物卻具有極高的智慧和許多特殊的經驗，她的上一任宿主克桑是一個與西斯科亦師亦友的長者。而在與寄生生物結合前，她本身就已經贏得了外星生物學、動物學、天文物理、外星考古學的學位，可說是九號星站中的金頭腦。

安全官奧多（ ODO ），由 RENE AUBERJONOIS 飾演：具有自由變形能力的不明外星人，許久以前出現在蟲洞的外緣，沒有人知道他確實的身份，他可以變爲任何物體，但是對於人類的外型卻無法掌握的很好，他對於維護正義這件事情有著莫名強烈的衝動。但是他也一直在不斷的搜尋著自己的同類⋯⋯一個在咖瑪象限中擁有巨大帝國的神秘種族。

奸商夸克（ QUARK ），由 ARMIN SHIM-ERMAN 飾演：宇宙中惡名昭彰的商人種族佛朗機人，他在九號星戰的商業區裡面開設了一個賭場和酒吧，裡面提供了無限的輸錢的機會和許多滲水的飲料，幾乎只要你想的出來的非法交易，他都可以提供，常常讓九號星站面臨許多意想不到的危機。



Fantasy General 魔幻元帥



將軍系列的最後一作

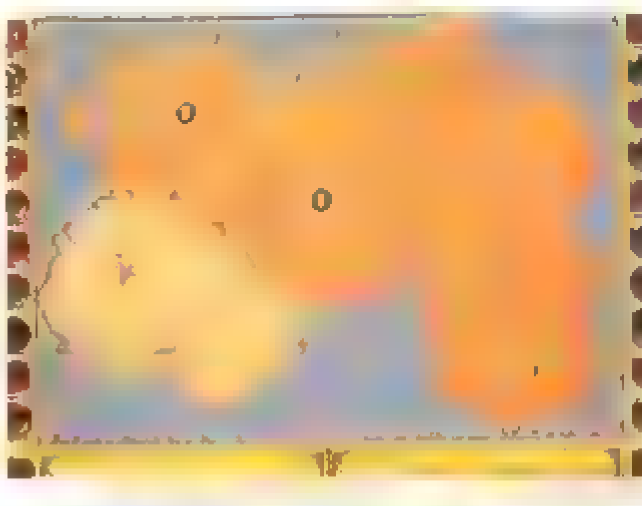
SSI使用同一種引擎，推出了幾種不同的〝將軍〞系列，有 Allied General 及 Panzer General 兩種；如今，他們又推出了 Fantasy General。雖說遊戲是使用同一種引擎，但是內容卻大大地不同，將會帶給玩家不同的感覺。據 SSI 表示，Fantasy General將會是〝將軍〞系列的最後一作，也是其中最好的一個作品。

步步為營，不可草率



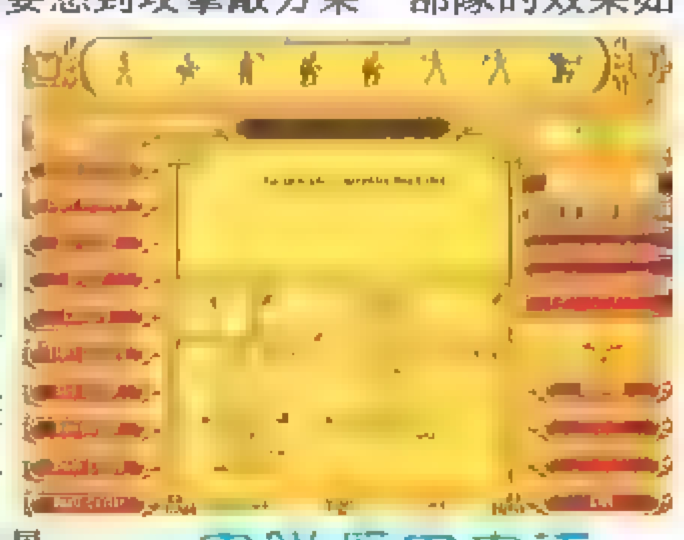
遊戲進行的方式是採典型的六角棋盤的方式，每一格可以停留一支地面部對以及一支天空部隊。每一支隊伍都具有不同的屬性，如移動格數、攻擊距離…等。若是普通步兵型的肉搏部隊，可以移動約 4 到 6 格，並且只能對週圍六格的敵人進行攻擊。玩家一次可以對某一部隊下達兩次指令，分別是移動指令及攻擊指令，玩家可以選擇先移動再攻擊，或是以相反的順序進行。對於會使用魔法的部隊，則可以下達三次指令，多出來的一項是魔法的使用。雖然說除魔法外，玩家也可讓其進行肉搏戰，但是由於魔法部隊的攻擊力及防禦力都不是很好，所以最好還是不要使用肉搏戰的指令比較好。

當玩家與敵人進行戰鬥後，會出現死傷報告，顯示敵方及我方的傷兵數及死亡數。在本遊戲中，戰鬥的結果通常都是以傷居多，真正死亡的不多；而剩餘的兵數則是以總數減掉傷兵及陣亡數。在下一輪時，只要玩家對該部隊下達休息指令，則所有的傷兵就會再度回到部隊。若部隊的總人數達到零之時，該部隊就算被消滅，不論被扣掉的人數是死亡或是受傷；相對的，敵人也是使用同一種方法，所以當玩家在攻擊敵方某一部隊時，最好一鼓作氣，將其消滅，以免等到下一輪時，該部隊又因休息而補回人數，那就前功盡棄了。



↑選擇下一個攻擊地點

當玩家在下達每一個指令時，必須深思熟慮，不可草率；不但要想到攻擊敵方某一部隊的效果如何，更要在移動時，確保敵人在下一輪攻擊不會使己方陷入困境。如果走錯一步，就會影響到整個戰局。「一步錯，滿盤輸」真是此遊戲最好的寫照。



↑軍隊僱用畫面

佔領比殺戮更重要



遊戲是採敵我輪流制，就像天使帝國那樣，由我方下玩所有指令後，才輪到電腦。在每一場戰局中，遊戲都

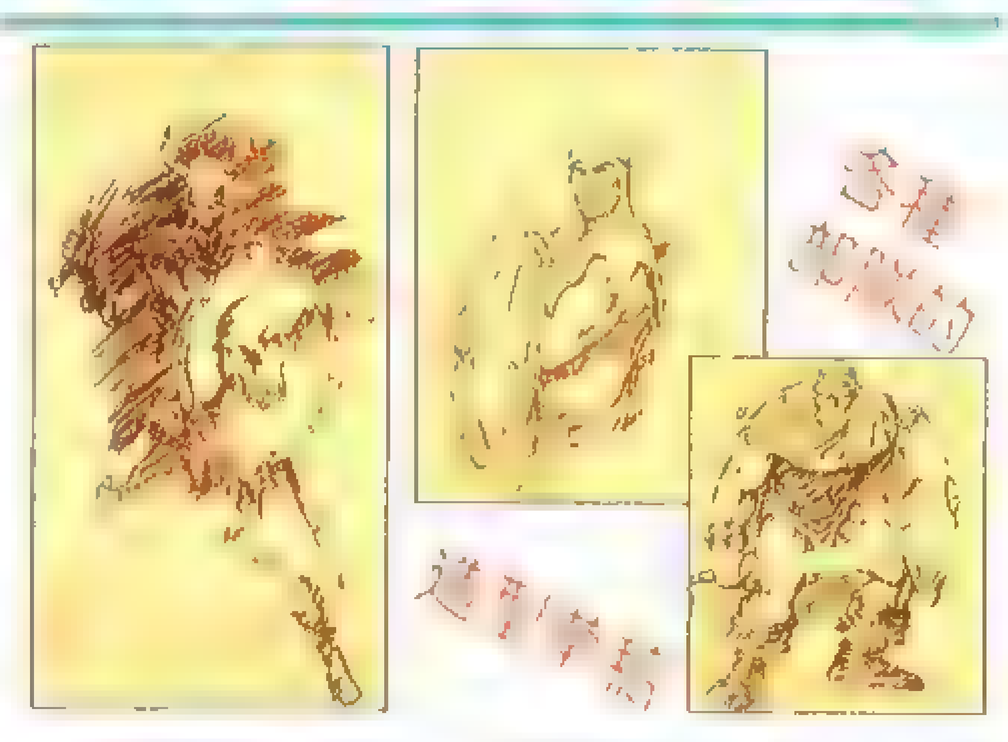


有規定進行的輪數，我方下達指令然後敵方下達指令，這樣稱爲一輪。在遊戲初期，玩家可以有十六輪的機會去佔領敵方的據點；隨著遊戲的進行，任務所能進行的輪數就會越來越少，相對的難度就會越來越高。



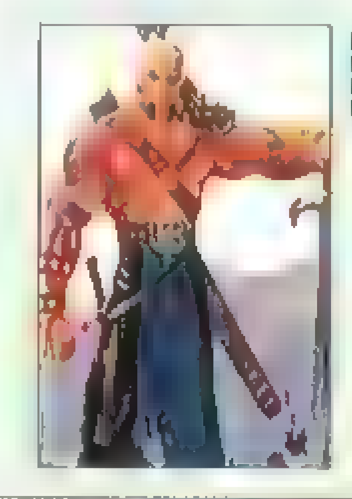
每個戰局的目的都是一樣的，就是佔領敵人所有的據點。如何儘速地佔領敵方據點是很重要的，因爲在玩家攻下據點前，敵人都可以據點中生產出來。所以，若能儘速攻下一個據點，就等於是可以少對付幾個敵人部隊。

遊戲的升級及屬性系統



在遊戲的一開始，玩家要在四位角色中作一個選擇，每一個角色的專長都各有不同，所能使用的軍隊當然也各有不同。當戰爭時，隨著某個部隊經驗值的增加，部隊就會升級，這時，玩家就可以僱用更高級的士兵。在打了一場勝仗後，分給各部隊的獎金對升級也是大有關係的。反正，若能越快升級，就越有勝算。

總而言之 Fantasy General 在戰略 AI 上很強，筆者用最簡單的模式，都花了好幾次才有辦法過第三關，更別說是難度更高了。本遊戲的挑戰性極大，耐玩性也極高，對於那些有戰略遊戲狂熱的玩家們，這套遊戲倒是可以列入考慮喔！



Lord Marcas

Lord Marcas 已是戰場上的高手，並爲任何出得起錢的人打戰。他數不清的勝利，爲他帶來了無限的榮耀、財富、以及經驗。



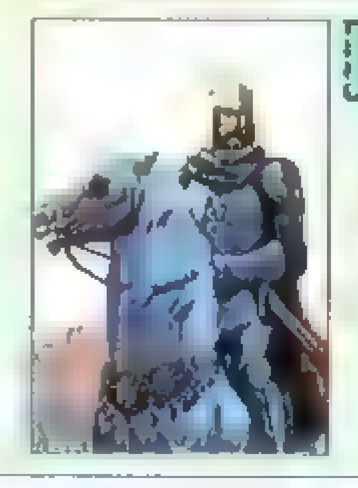
Archmage Krell

Archmage Krell 住在喇之城的魔法學院，學習當地最有名的法術及哲學。他使用魔法的能力能排山倒海，對戰爭有很大的幫助。



Mordra

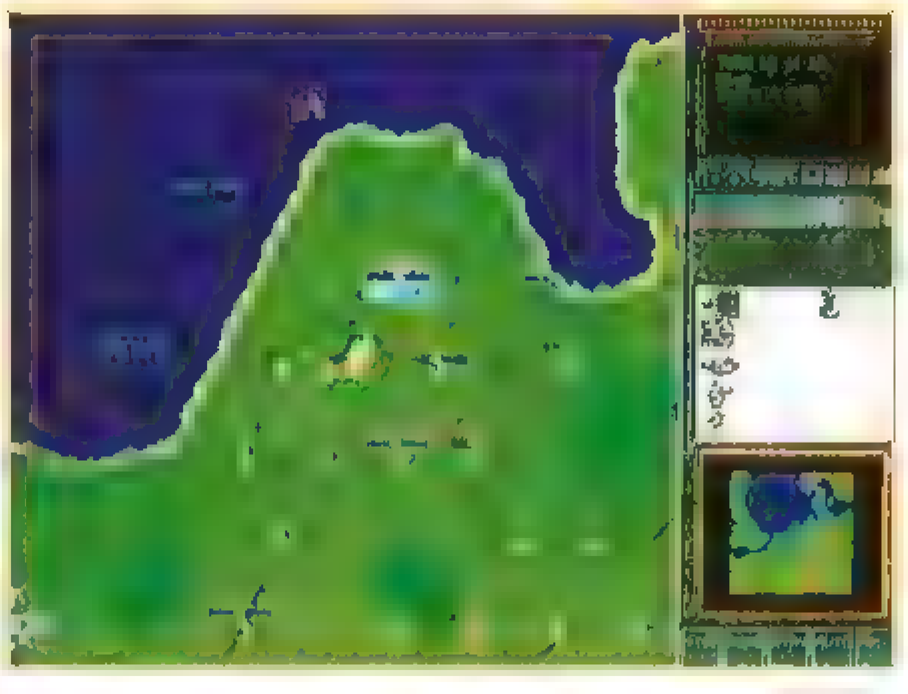
Mordra 最強的能力就是召喚術，她能夠召喚任何的動物，這就是爲什麼她的領土不常受到侵略的原因。



Knight Marshal

Knight Marshal 從小便受軍事訓練，以便對抗邪惡。他用了大半輩子的時間來與黑暗周旋，在經驗方面非常充足。

Battle In Time



QQP，這個戰棋王國近來又推出一款新作：Battle In Time（以下簡稱BIT），這個不以真實戰史為基礎的戰棋遊戲又呈現出什麼風貌呢？現在讓我們來仔細瞧瞧。

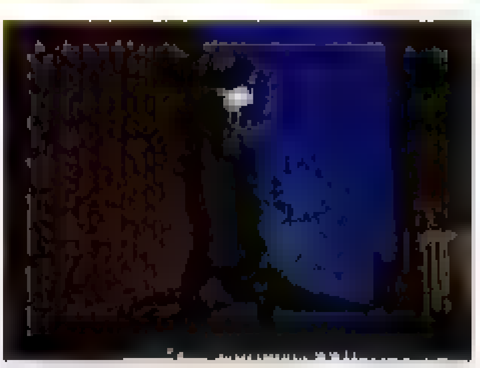
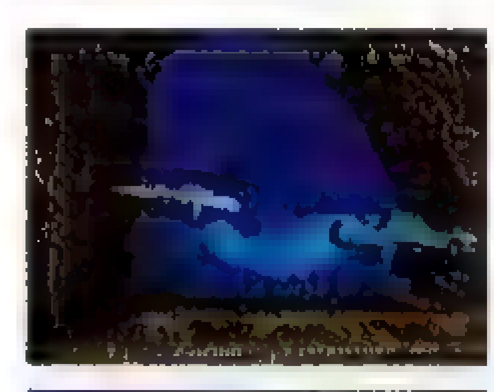


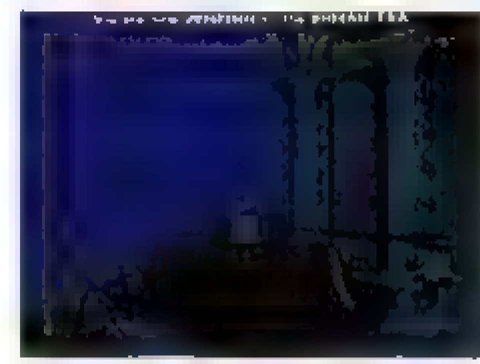
BIT的故事背景在很久很久的未來，那時人類已學會了彼此尊重，以和平而不是戰爭的手段達到目的。

遊戲開頭動畫

既然戰爭已經無用，數百年來，人們已經忘記了什麼是戰爭、要如何作戰（真是有點難以想像這種世界…唉，誰叫我們還是邪惡的人類）。可是很不幸的，內部的敵人雖不存在，但來自太陽系以外的外星生物卻大舉進犯。為了解決這個迫切的危機，地球政府（嗯，有點兒奇怪的說法）決定派幾個人，藉著時空之門回到過去各個年代，以學習戰略及戰術作戰的技巧（完美的人類要向邪惡的人類學習，真諷刺），而你就是被選擇回到過去的人之一。

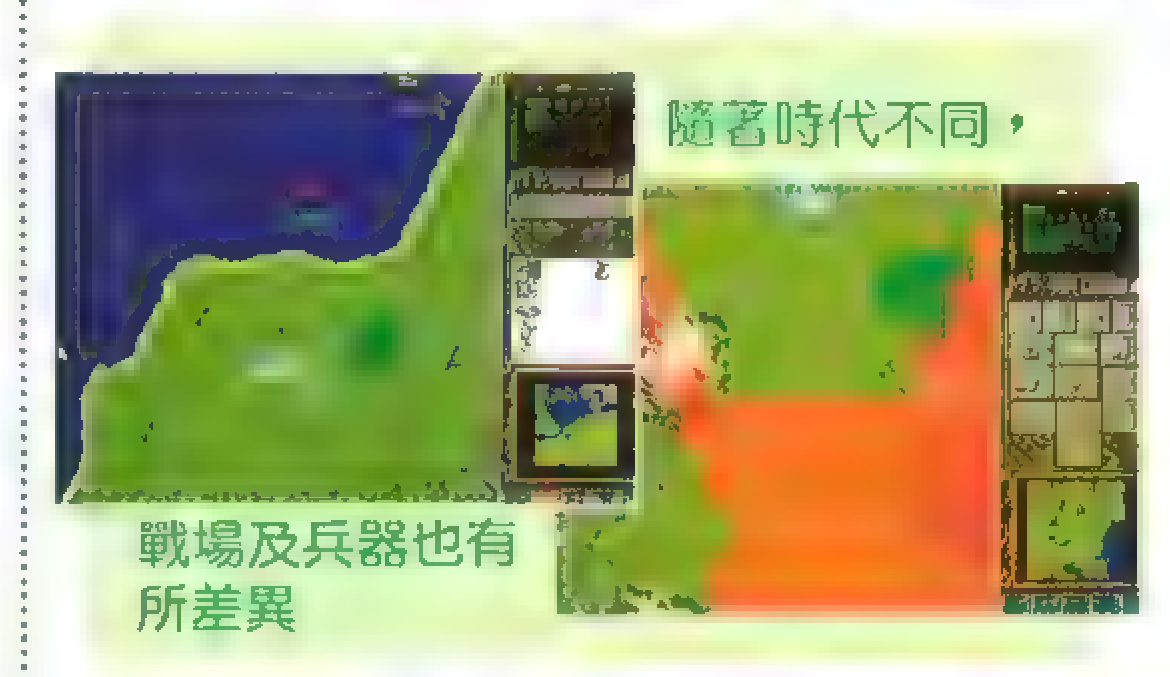
這樣的故事設計正好可以巧妙連接各個年代背景，也就等於有多種選擇。BIT共有四個年代背景：史前時代、羅馬時代、二次大戰及唯一的未來年代：西元2025年。每個年代都有三張地圖，有的是虛構的，有的則是實際的地理環境（例如羅馬的三張就分別是中歐、東地中海及西地中海）。



戰場的畫面躍進至各時代





隨著時代不同，戰場及兵器也有所差異

部隊種類也依年代的不同而有不同的風貌。例如上古時代有翼手龍、雷克斯龍、長矛兵、投石兵等（人獸混合編組）；羅馬時代則換成投石車、弓弩車及騎兵等；二次大戰時出現了各類砲車及戰車，至於2025年則有火箭發射器、戰鬥直升機等。



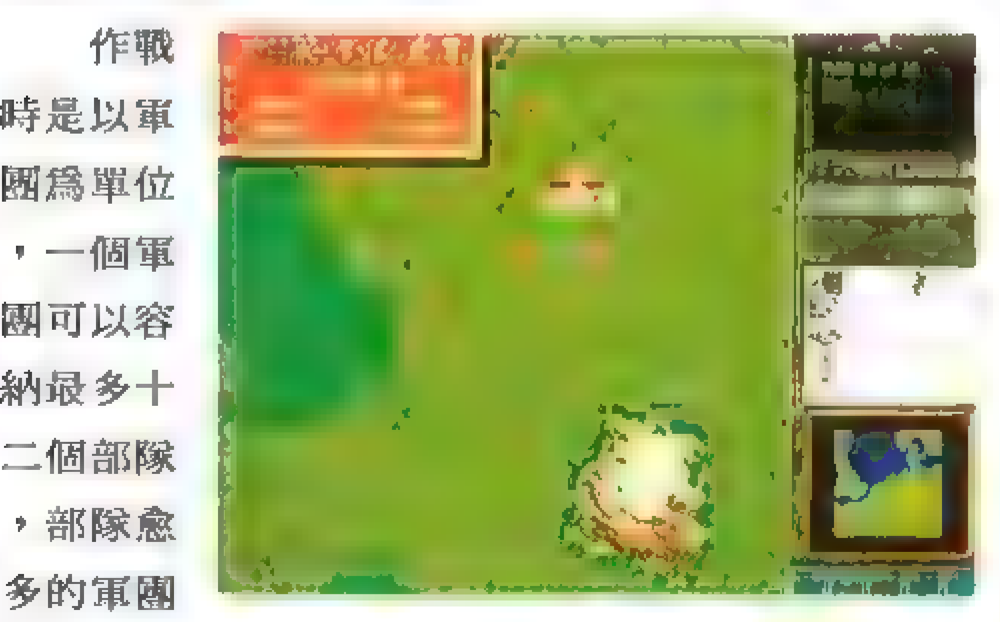
各部隊的能力列表

他們各有特色，有的具遠程攻擊能力，有的移動能力強，有的則是殺傷力大。

看到這裡玩者們或許會覺得奇怪：怎麼沒有海軍呢？是的，BIT的特色就是沒有海軍，所有的部隊可以毫無困難地在海上行走，反倒是陸地上還會受到各種地形的限制；或者從另一個角度來說，BIT 的軍隊只有移動能力及攻擊火力的差別而已，是陸軍或海軍並不重要。

部隊的多寡端看玩者有多少購買點數（ Buy Point ）而定。遊戲一開始會有一定的點數，玩者可以選擇自己認爲最好的兵種組合成軍團；往後每個回合都會有新的購買點數，玩者可以選擇添購新部隊，或是用來維修舊部隊。

作戰時是以軍團爲單位，一個軍團可以容納最多十二個部隊，部隊愈多的軍團火力愈大，但相對的移動能力會降低，因此玩者可依需要組成不同規模的軍團，例如大軍團爲攻防主力，小軍團爲快速反應部隊等。



軍團的部隊組成及狀況

除了玩者自己組成的軍團外， BIT 也提供另外三種軍團模式。 SDU （ Static Defense Units ）所需的購買點數甚少，但卻擁有一般軍團一樣數量的部隊，而且它的防禦能力很強，只是移動能力甚差，用來防守可說最爲適合； Camouflage ，就是所謂的欺敵部隊，用極少量的部隊僞裝成大軍團，可做爲欺敵用，若碰到敵軍將不攻自破，但在戰略層面則有很大用處； Recon ，偵察部隊，也是極少量的部隊組成，但是移動能力很強。

另外，指揮部（ HQ ）也被視爲一個軍團，在它能支援的範圍內，軍團的戰力及城市的補給能力均會提昇，只是它不能購買，被殲滅就沒有了，因此要小心保護才是。

回合制作戰

說起城市，它們是BIT中打得你死我活的唯一目的，因爲城市在每回合都會提供購買點數，所以像遊戲一開始的中立城市便會成爲兵家必爭之地。

遊戲是採回合制作戰，每張地圖有其回合限制，在限制內誰的積分多就算勝利，因此實際上並不需要佔領所有城市（也不太有這種機會），只要確保戰果即可。

軍團平時是在戰略地圖上移動，當與敵軍接觸時就轉入戰術地圖，這時候雙方均把部隊安置好，便可開始戰鬥。掌握各兵種特性將無往不利，例如騎兵在近距離會對投石車有極大傷害，但投石車卻可在遠距離先行攻擊等。

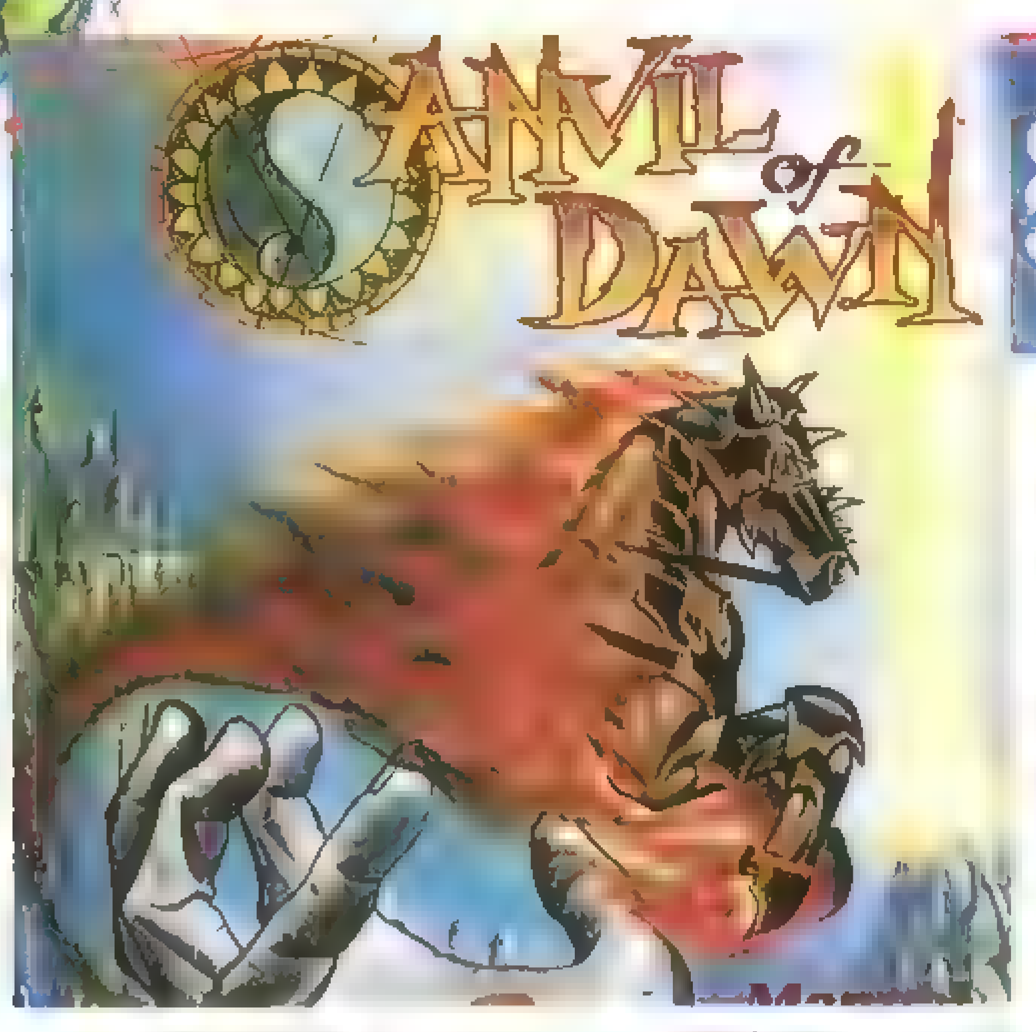


勝利時的畫面

多人連線

遊戲採 SVGA 高解析模式，色調亮麗，完全俯視的角度將會給你一番新感受；音樂與音效互爲搭配，對遊戲氣氛也有幫助。

BIT 可以在一台電腦上四人同樂，或者是藉由 modem 或 null modem 進行連線對戰，利用chat的功能可以讓玩者們秘密通訊，以進行各種合縱連橫。玩了太多以眞實戰史爲背景的戰棋遊戲後，BIT將會你的另一種選擇。



黎明之砧

黎明之砧是 Dream Forge 小組加盟 New World Computing 的力作，頗有與Stonekeep互別苗頭之意，在其英文封盒即標示出〝Better than Stonekeep〞（比魔石堡更棒）。現在就讓我們來看看，到底什麼原因讓他們說出這樣的豪語…

單槍匹馬，勇闖虎穴

遊戲的故事是描述在風暴大陸上，邪惡的魔頭擁有邪神所賜與的神秘力量，帶領邪惡族群準備血染風暴大陸。良善一方的老賢者趕緊與善良陣營的領導人展開磋商會議，決定召喚五名勇者前來對抗魔頭。而你回應了夫人的召喚，來到了風暴大陸，準備一展身手，將英雄的名號散播出去。原本以為至少有五名勇者可在路上互相照應，不敢說所向披靡，但至少可讓魔頭嚇出一身冷汗吧？誰知你卻因睡過頭而必須單打獨鬥，原來這一切都在老賢者的預料中（莫非下了安眠藥），你就這麼有點心不甘情不願的上路了。







○邪惡的魔頭準備血染風暴大陸，善良陣營必須做出防衛

一路上你會碰到各式各樣的怪物，從最容易解決的一般侍衛，到皮厚難纏的蟾蜍怪，其造型怪異噁心，還會發出許多恐怖的聲響，令你欲除之而後快。能將怪物營造出如此令人印象深刻的效果，無疑是相當成功的。

遊戲是採即時戰鬥模式，你必須以你手上的利器或法術與怪物一決高下。你可使用的武器除了一開始武器匠會提供一把外，你可以在地下城中拾得，刀、劍、斧頭、矛、十字弓等，依這些武器的特性又可歸類為四大項，分別為揮擊，劈砍、戳刺和投射。每種怪物都有特殊的弱點，你必須抓其弱點，給與致命的一擊。



○遊戲各個操作介面都是相通的，非常容易上手

五彩繽紛的魔法

以往許多角色扮演遊戲在施展法術時，都必須透過層層的選單才能選定，相當麻煩又累人。在黎明之砧中屏棄了這種方法，將所有法術圖像化，並放置於遊戲主畫面，要施展法術時只需輕輕一點，可方便多了！法術分為七大類，土、風、水、火、雷電、血肉和空無。施法時，只見一隻手伸出，畫出呼喚法術的符號，接著就等著看絢麗的法術動畫。例如施展靈魂鍊時，你會看見一紫色靈魂飛出鑽入人物圖像內；施展醫療術時，人物會從滿臉傷痕

恢復為原來的俊俏模樣；施展墮落英雄的憤怒，人物會從普通臉變成滿面血紅，一臉的憤怒邪惡相；致命苞芽術時會在地上形成苞芽雲；瘋狂雷電術則會有龍捲風似的雷電射出，相當驚人。此外七大類法術也以七種不同的顏色區分，非常有意思。



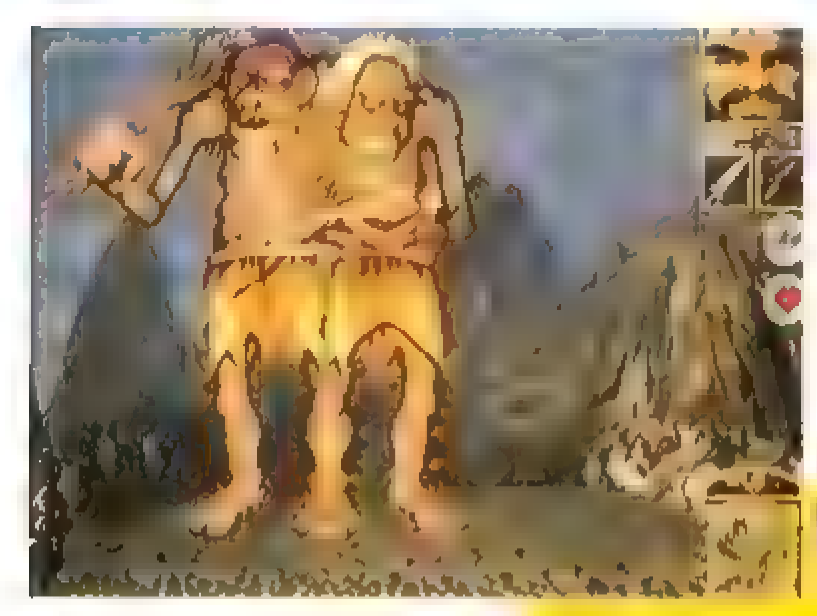
造型多變，充滿動感的怪物；請小心對付，以免屍骨無存







風格特異的NPC



在你進入這段兇險的冒險旅途後，你會在不同的地點遭遇不同的非玩者人物，嚴守路橋又搞笑的雙頭巨人、擋路的石像鬼、藉寶珠還魂的魔法師、可供你召喚的水元素、身體常被放大又縮小的可憐傢伙，還有美麗的風元素等等，這些人物有的會提供你許多重要線索，讓你抽絲撥繭一步步發現魔王邪惡力量的來源，然後想辦法消滅它。有的人物手中往往握有過關的重要物品，你必須幫他們解決各式疑難雜症，物品或法術便是他們所能提供的最大的回饋了。遊戲的交談是採關鍵字的方式，雙方你來我往的交談，再從交談中指定關鍵字，直到沒有話題為止。隨著當時的情境和該人物的心情，其語調與談話神情均不相同，或哀傷、或悲壯、或狐媚、或俏皮，聽來絕對讓你動容。



造型別緻的風元素，會教你法術喔！

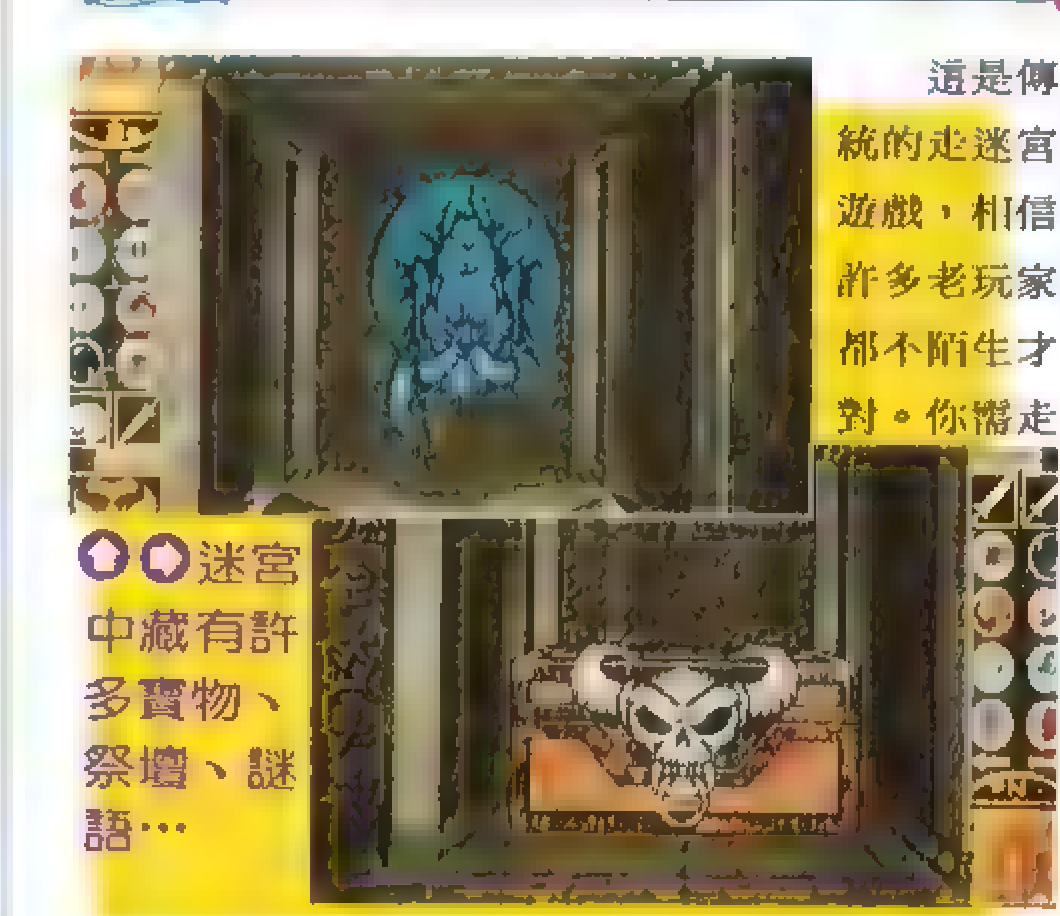
遊存孟最中的"無名



可憐的人兒，經常被放

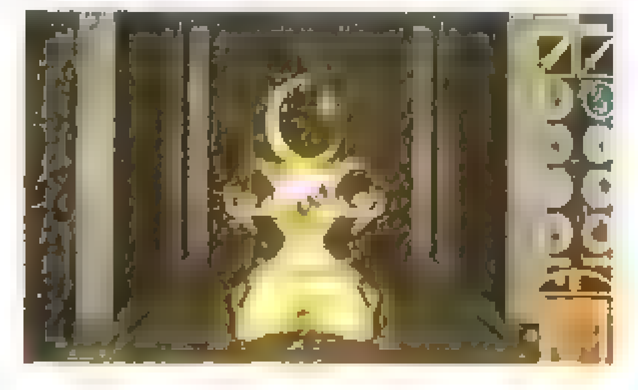
相當愉悅

迷宮與解謎樂趣不斷



迷宮中藏有許多寶物、祭壇、謎語…

這是傳統的走迷宮遊戲，相信許多老玩家都不陌生才對。你將走訪的地下迷宮相當多，從一開始的獅鷲城堡，到黑暗燈塔、沉船、月之神殿、鐵泰坦等等，迷宮內的景觀也隨地點的不同而搭配適當的圖形；迷宮中的壓力地板、滾動的大石、尖刀地板、魔法陷阱等也是讓玩家們津津樂道的。這樣一款遊戲，又將以中文版的姿態登場，相信屆時會風靡一陣子才對。



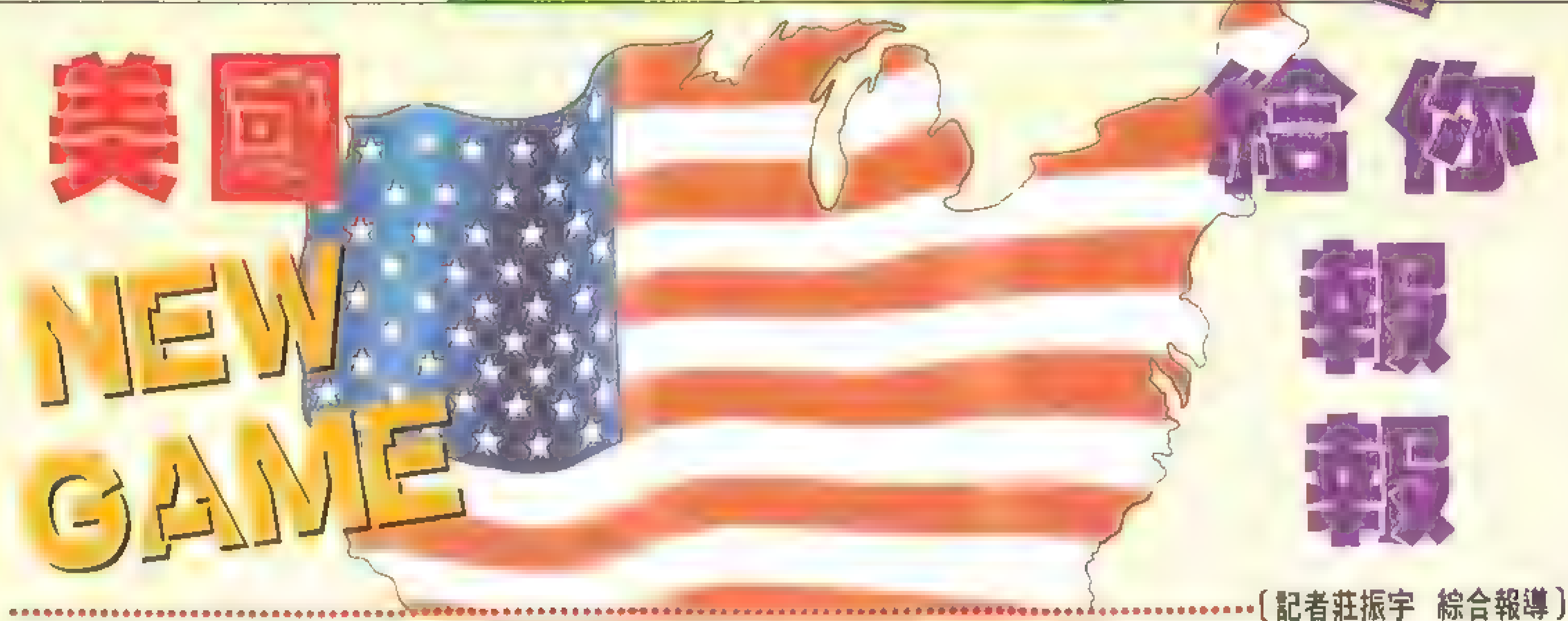
軟世新聞

Soft World News

登記 / 局版臺誌字第 8603 號
帳號 /40423740
廣告 /(07)8151063

焦點新聞：雜誌中獎名單公佈





(記者莊振宇　綜合報導)

應美國各大遊戲公司要求，特別加入這段訊息：

本文中所提及的遊戲都尚在測試、草稿、甚至尚未開始發展，因此實際出版的產品也許會有出入，或者會胎死腹中。所屬遊戲公司將不會對上述情形負責。（筆者註：所有訊息都是參考各公司所公佈的 Press-release Sheet 。所有的遊戲畫面皆由各公司所提供，並皆取得刊載權）

全世界的教育都是一樣的，不要以為筆者身在美國，學校就輕鬆許多，其實不然，在美國，若要進入好的大學，除了在校的功課要好之外，對於所謂的 SAT 等考試更是進入好大學的關鍵。最近，終於到了筆者參加 SAT 考試的前夕，對於準備考試，更是緊鑼密鼓的進行，所以，報導美國新 Game 的文章，自然份量就會減少。在特約作家們中，學業、考試一向都是這一行最大的殺手，筆者當然也不例外。不過，筆者仍會盡心盡力的將最新資料報導給各位讀者，等到五月初的試考完後，筆者就會到加州去參加一年一度的 E3 盛會，到時候，筆者一定將其盛況，一字不漏的報導給各位。

Links LS 即將推出！

Access Software 的負責人， Bruce Carver 宣佈該公司眾所期待的新一代高爾夫球遊戲， Links LS 即將於五月二十八號在美國上市。

Access再美國佔有大部份的高球軟體市場，再推出了一系列 Links 386 相關軟體後。 Access 重新撰寫遊戲的引擎，其真實度如何？該公司表示：「除了新鮮的空氣以及酸痛的肌肉外，所有的東西都是那麼的真實。」由此可見一般。

「這將是電腦界最真實的電腦遊戲」 Carver 指出。 Links LS 將使用電腦遊戲界前所未有的 1280 × 1024 × 16 萬色，或是 1600 × 1200 × 6.5 萬色的超高解像度。 Carver 說：「玩家將會被其華麗及真實的畫面所吸引。」

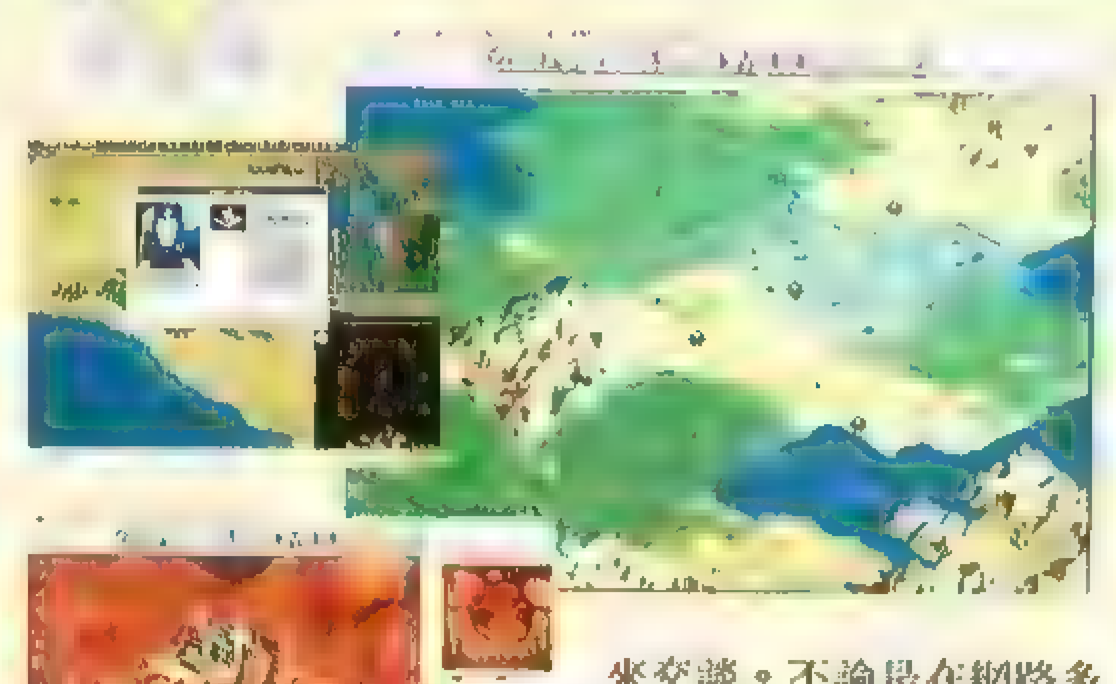
Links LS 的 LS 是為 Legends in Sports 的縮寫。 Carver 指出，因為 Access 的高球遊戲在電腦界上一向處於領先的地位，現在， Links LS 必然在電腦運動模擬上締造新的奇績，所以，取其名為「運動的傳奇」當之無愧。

Links LS 跟以前的 Links 386 系列大有不同，就畫面上來說，不在像 386 系列一樣是一張張的靜止畫面，而是可以 360 度自由旋轉的 3D 引擎。這項新的技術 Access 稱之為" Virtual World Engine " ，並且已在 Under a Killing Moon 上使用過 。

玩家可以自行選擇遊戲的視角，或是可以選用遊戲中預設的四部攝影機。遊戲並支援數據機或是網路的多人連線模式，可以讓三五好友，一同享受。最重要的是， Links LS 將與以前 Links 386 系列的球場設定檔相容，玩家可以使用最新的引擎，重新享受以前的場地，實在是項非常親切的設計。

Accolade 第一個推出的線上遊戲—

Deadlock



Deadlock 一個新的戰略遊戲包含了兩大優點—優良的遊戲管理系統，以及超高解像度的遊戲畫面。Deadlock 是 Accolade第一個有Internet連線功能的遊戲。

Deadlock 讓你成為一個殖民地的最高領導人。而你的目標，就是要超越其他的殖民地，不論是經濟侵略，或是武力進犯。玩家要在新的世界中探險，將所有的物資充份使用，達到最高的效益，並且對每一項影響到殖民地的事情作下抉擇。遊戲中包含了資源的管理，科技的研究，與發展殖民地的文化，同時，要兼顧經濟及軍事力量。

Deadlock 提供了讓玩家與別的人種（其他的玩家）使用〝聊天模式〞來交談。不論是在網路多人連線或是Internet連線模式。

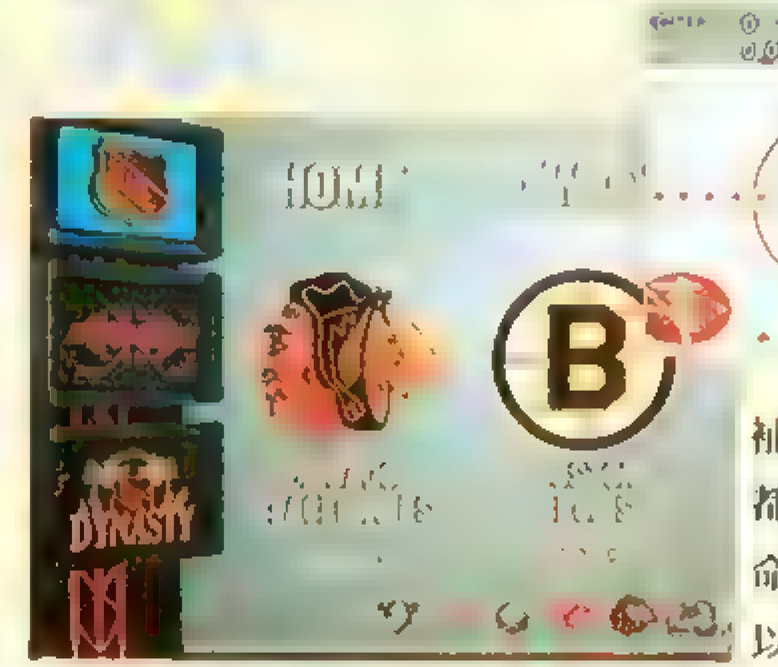
〝當 Deadlock 推出之時，玩家就可以知道我們集合了所有的遊戲發展技術〞，遊戲製作人 Matthew Ford 表示〝Deadlock 是一個高品質的遊戲，它會提高業界在這一類遊戲的標準〞

遊戲的背景在遙遠的未來，宇宙被八個擁有高度智慧的種族所控制，戰爭不斷。當一個新的星球被發現後，所有的種族就可以在該處設立殖民地。現在，玩家就是在某星球上的指揮官，殖民成功就代表著種族的成功。

Deadlock 的高解像畫面加上 32 音軌的數位音效，再加上語音對嘴型的技術，讓玩家可以享受到最高得真實感。Deadlock將於 96 年的暑假在美國上市，使用平臺將會是Windows XX(95or96?)。

Virgin 多采多姿的九六年遊戲陣容

NHL Powerplay '96



隨著超級的人工智慧加上最新的 3D 技術，這個遊戲將會是非常真實，讓玩家感到正在冰上的感覺。NHL Powerplay '96 是唯一的電腦冰上曲棍球遊戲可以讓玩家擁有全盤的控制，不論是在選擇操作的球員方面，或者是在攻守戰略方面。影像捕捉以及 3D 技術都讓遊戲充滿了生命力，玩家不但可以享受真實的 3D 背景，還可以觀賞真實的 NHL 球員在冰上的英姿。遊戲支援連線，可以讓玩家接入 Accolade 的網路，隨時下載最新的 NHL 季節資料，讓玩家隨時能享受到最新的球員資料。本遊戲將於五月在美國上市。

ToonsTruck



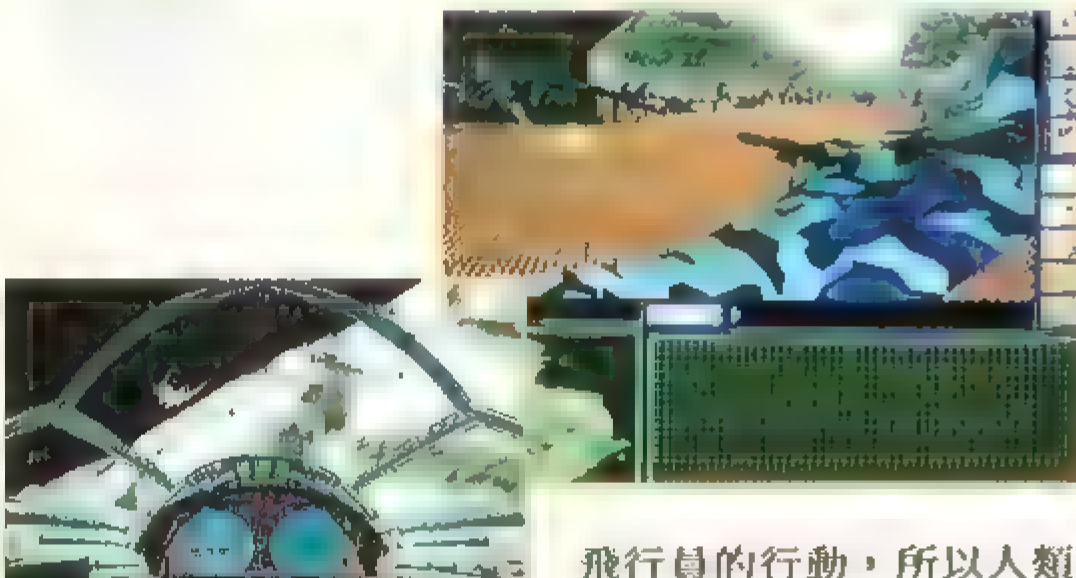
超過 100 個由手繪製的卡通場景將出現在這一個即將由 Virgin 所推出的冒險遊戲，在加上堅強的配音陣容，包括 Christopher Lloyd（回到未來）、Dan Castallanetta（辛普森家庭 :Homer Simpson）、Dom DeLuise（Blazing Saddles）、Tim Curry（Rocky Horror Picture Show）、以及 David Ogden Stiers（M×A×S×H）。Drew Blanc 是遊戲中的主角，由 Lloyd 所配音。他受人雇用，製作一個新的

卡通節目，但是卻想不出好的點子。最後，在絞盡腦汁後睡著了，當他醒來後，發現他來到了想像空間，周圍都是他以前所創造出來的卡通人物。玩家必須帶領 Drew Blanc 經過三個不同的奇幻王國，解開所有的謎題，才能回到真實的世界。

Caddy Hack

高爾夫球，奇異及不合邏輯的現像，以及恐怖的事件，加起來會是什麼呢？答案就是這套即將推出的 Caddy Hack 的搞笑高爾夫遊戲遊戲。遊戲本身的背景是一個九洞的高爾夫球場，但是，在這個球場中想要把球打進洞可不是那麼簡單的。因為，遊戲中有很多意料之外的事會發生，就像龍捲風，瘋狂科學家的實驗室等⋯。雖然說這是一個高球遊戲，但是遊戲的內容較重於解謎方面，所以算是一個較偏向冒險方面的遊戲。本遊戲將於本年十月在美推出 Windows 95 版本以及 Power Mac 版。

Alien Alliance



本遊戲是由 Orbital Studio所設計，是 Virgin 有史以來所推出過最好的宇宙飛行遊戲。遊戲的背景就在星際大戰的幾年後，電腦的能力大為提升，到後來，電腦居然代替了人類，自行製造戰機，並且開始一系列消滅人類的行動，由於電腦精確的作戰能力準確的計算了人類飛行員的行動，所以人類一敗塗地，即將遭到絕種的命運。

你，扮演一位不按牌理出牌的瘋狂飛行員（就好像 Wing Commadner IV 裡的 Maniac 一樣），其不正常的飛行方式讓電腦完全無法預知下一步動作，因此而贏了不少戰爭。你就是人類的希望。遊戲的畫面使用了 SVGA 及高速的 3D 引擎，但是精細度則不比 Wing Commander IV，倒是跟 Terminal Volucity 在 SVGA 高解析度時的效果差不多，遊戲穿插了許多華麗的 3D 過場動畫，做得都不錯。

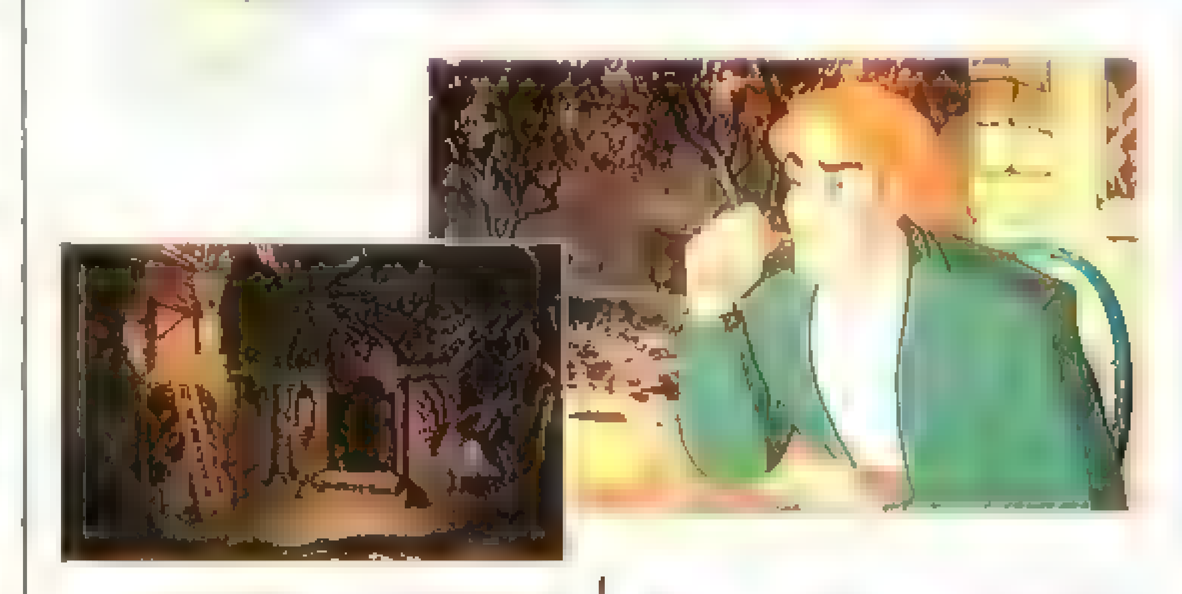
本遊戲的一個特點就是玩家的職位依照玩家的戰功而升級，而且，每升一級就會擁有更多的武器及職權，這是其他的飛行遊戲所不常見的設計，可以讓遊戲更增趣味的功能。

Rivers of Dawn



奇幻的世界，充滿了法師以及軍閥的國度，即將在電腦的螢幕上出現，這就是 Rivers of Dawn。一個第一人視角的奇幻/RPG 冒險遊戲，由 Digital Fusion 以及地獄計程車（Hell Cab）的設計者 Pepe Mareno 所設計。玩家將會在這其異的國度中找尋所謂的魔法寶石，一塊蘊含著正義與邪惡的水晶。遊戲中將會出現各種由 3D 程式所精心繪製的場景，如森林、宮殿、地下城等地區。在加上由真人所扮演的 NPC 角色，絕對會讓這一套 Rivers of Dawn 成為出色的冒險/RPG 遊戲。本遊戲將於本年第二季於 Windows 95 平臺上推出。

Circle of Blood



玩家扮演一位無辜的美國遊客，在來到巴黎時無意中得到了一個卷軸，上面記載著中世紀的重大秘密，只可惜，一部份的卷軸被損毀，無法的知秘密的全部內容，因而，主角開始在歐洲的各大城市

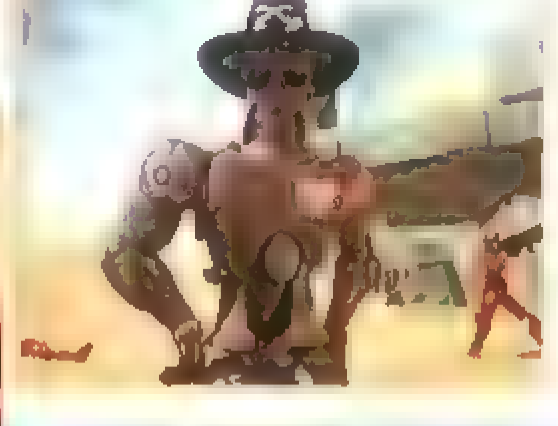
旅遊，希望能查出卷軸的秘密，不料，卻遭到不明人士所襲擊，冒險就此展開。

本遊戲是卡通的畫風，所有的場景都是由鉛筆所繪，然後掃瞄進電腦再加以著色，因此，遊戲的圖型將會帶給玩家一種新的感覺。遊戲將於今年暑假在美上市。

，如果夠本事還可以進入貴賓室，來一場世紀大賭局。遊戲的場景乃是由3D程式精心繪製，其功之細，看圖片便可明白。遊戲將在六月與玩家見面。

Z





一群智慧迴路損壞的機器人將全部發瘋，並且在這一個即將推出的動作／戰略遊戲中串場。玩家將在遊戲中把這些不正常的機器人幹掉，然後奪回被他們所侵占的領土。遊戲的進行方式跟 Seek and Destroy 是差不多的，但是由於所有的機器人圖型都是預先就繪製好的，所以玩家所看到圖型將會非常流暢。

遊戲之中玩家不但可以使自己升級，若兵力不足，還可以僱用傭兵，但是每一個傭兵都有自己的人格，所以不要期待他們會乖乖的聽從命令。遊戲將於八月在美上市。

Eurit

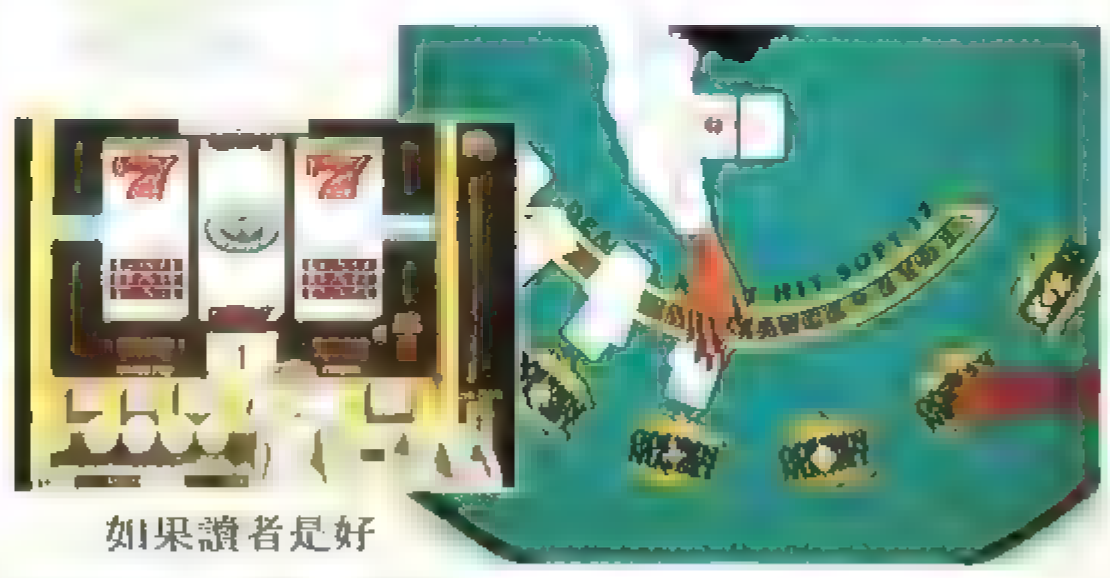


這是一個適合較小年紀玩家的遊戲，進行的方式就像以前任天堂一些很普通的格鬥動作遊戲一樣，不過，遊戲中加入了許多魔法的設定以及一些千奇百怪的敵人，因而，讓遊戲更添樂趣。遊戲將於本年度十月推出，如果玩家家中有小朋友，不妨買來給他們玩玩。

Megamedia 將在 E3 推出其處女作

Megamedia 原本是一家專們推出遊戲大總匯的公司，就是把一些世面上曾推出過的遊戲全部壓在數片光碟中，然後再包裝推出的產品。有一點像玩家在美國買電腦所附贈的 5 Feet 10 Pack 產品。現在，該公司決定自行設計遊戲，首先，該公司將於 E3 推出其所設計的三個遊戲。

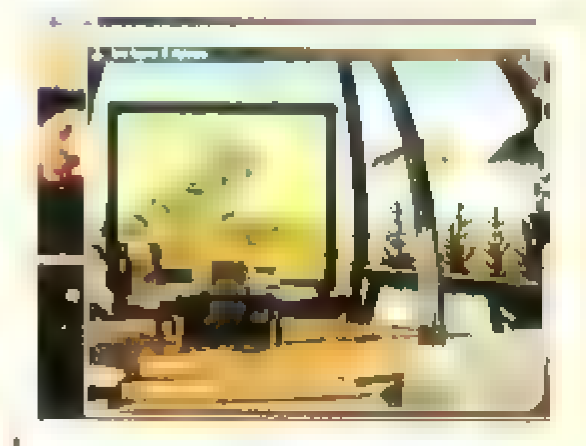
Golden Nugget



如果讀者是好賭之徒，所剩下的賭本又少得只夠買一本軟體世界，那麼這套遊戲則非常的適合你。本遊戲將帶領玩家進入全拉斯維加斯最豪華的賭場－ Golden Nugget Hotel 。在這裡，玩家可以叱咤風雲，不論是二十一點，梭哈，或是輪盤，在這裡，輸錢不怕被抓到經理室去挨一頓揍，贏錢也不怕離開後被賭場的人員從背後偷襲。玩家在這裡可以白手起家

Star Nations





這是一個 Windows 95 下的遊戲，說來奇怪，當 Microprose 推出 Civilization2 後，似乎所有的公司也相繼推出同類型產品，就好像Sierra 的 Rise of the Ancient Empires ， Accolade 的 Deadlock 等產品，現在，連 Micromedia 所將推出的這套 Star Nations 也是同一類型的遊戲。玩家將扮演一個星球的造物者，目的是要帶領星球內的居民邁向文明，整個遊戲的結構跟 Civilization 2 時在沒什麼兩樣，不過



，本遊戲的圖型可是比 Civilization 2 要好得多了。本遊戲使用 Microsoft Direct 3D 的 SDK 來編寫程式碼，因此，在 3D 圖型上充份運用了 Windows 95的 32 位元作業環境，所以，一些 3D 的場景，都比其他同類型的遊戲要壯觀得多。不可避免的，本遊戲也支援多人同時進行遊戲，不論是經由數據機、網路、或是通訊埠連線，當然，玩家還可以經由Internet跟其他的玩家連線。這樣一來，就大大的增加了遊戲的耐玩度了。本產品將在本年度的第三季在美上市。

Admiral-Sea Battles



這是一個海戰遊戲，對於那些喜愛策略遊戲的玩家，可要好好注意這個遊戲的動態。遊戲的進行方式跟一般的戰棋類遊戲如一樣，就是像 Panzer General 、 Allied General 、 Fantasy General …等遊戲那般。不過，筆者仔細的看一下，發覺其實本遊戲與"大航海時代"更爲相似，只不過本遊戲的圖型比較精細，在地形上比較好看一點。在遊戲中，每位玩家都會有一個海軍基地，還有許多港口，可以調派船艦，玩家的目的，就是去想辦法占領敵人的基地，並且把所有的敵方港口都消滅。玩家可以使用不同的船艦，有快艇、軍艦、炮船、甚至蛙人部隊。遊戲並且支援多人連線，所以，若厭倦了與愚笨的電腦對戰，不如跟自己的好友，海上大決戰，不也是很刺激的一件事？

Space Trading

玩家在本遊戲中伴演著一架只有少量武裝的太空船，下一步要怎樣做呢？是要在星球與星球之間做生意、攻擊其他的船艦、還是要占領其他的星球呢？一切的行動取決於玩家的決定。不過無論玩家朝哪一方面發展，最後所要達成的目的便是稱霸宇宙。本遊戲的策略份量相當的重，可以說是「一失足成千古恨」類型的遊戲。玩家要在所有的競爭者中拔得頭籌，並不是那麼容易的，如果玩家眞能百戰百勝，輕易地就稱霸宇宙，那也不要緊，本遊戲支援八人連線進行遊戲，跟眞人競爭想必是比電腦更加好玩，不是嗎？本遊戲將推出 Windows 95 版本，並於本年度第三季推出。

Interplay推出奧馬雪列夫橋牌2

奧馬雪列夫（ Omar Sharif ）是已故影星，亦是橋牌高手。記得在數年前， Interplay 曾推出奧馬雪列夫橋排遊戲，當時的畫面是以 16 色顯示，而語音又是充滿雜音，亂七八糟，筆者在玩了幾分鐘之後便在也提不起興趣再玩一次，再加上其牌力弱得不得了，根本是給初學者玩的，所以奧馬雪列夫橋牌實在是算不上是好的作品。

現在，多年後， Interplay決定推出奧馬雪列夫橋排二代，並聲稱有電腦史上擁有最強牌力的電腦程式。這不禁讓筆者想到，最近 IBM 的深藍計畫。其所寫的電腦程式居然能贏過世界一流的西洋棋高手，而在這之後不久， Interplay 居然敢如此的有信心，可見，其牌力一定不弱，要不然， Interplay 可要丟一個大臉了。

Interplay 的市場經銷經理 Jim Veevaert 表示， Interplay 請到了許多的世界級橋士實地的測試本遊戲，並在牌力以及電腦的打牌技巧上作了調整，「奧馬雪列夫橋牌二代將會讓許多自認爲是橋牌高手的玩家感到挫折。」 Jim Veevaert 表示。

奧馬雪列夫橋牌二代包含了不同的打牌方法，如 Take-out,Doubles, the Stayman Convention,Jacoby Transfers…(Sorry! 筆者對一些橋牌的中文術語不瞭解）等二十多種選項。玩家亦可以讓你的電腦夥伴知道要用何種叫牌方法。

與一代一樣，奧馬雪列夫將會在遊戲中充當玩家的指導，在 640 × 480 × 256色的 SVGA 畫面下，加上最新的數位語音，奧馬雪列夫橋牌二代將會是一個不錯的遊戲。

Interplay 還未預定本遊戲的推出日期，不過筆者認爲亦不遠矣。

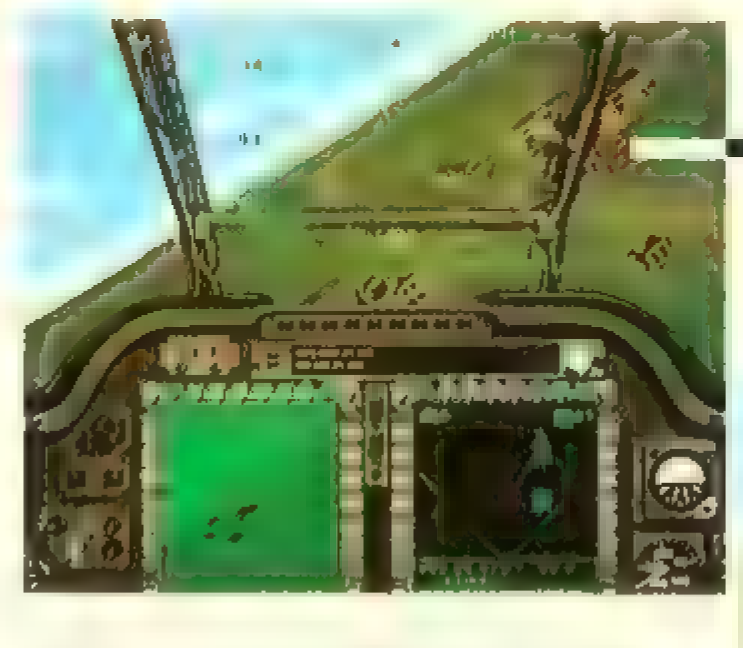


Blizzard 即將推出 Warcraft II 的擴充資料片

這將是一片純資料片，將為 Warcraft Ⅱ增加 50 個新任務，包括了新的地圖，新的圖型等東西。資料片將會以一片光碟的方式推出，背景是當人類將 Orc 的神秘之門摧毀後，Orc 仍有可以通往其他世界的通道，如果玩家選擇扮演人類，目的則是摧毀其通道；但玩家若選擇扮演 Orc，則必須把敗人類，以保護該通道。Blizzard 表示，資料片中將會家入新的圖型及音樂，讓玩家可以以另一種全新的感覺進行遊戲。還有，新的過場電影也會被加在資料片中，是一片 Warcraft 迷不可錯過的資料片。

Conclusion

啊啊！可憐的筆者要去準備考 SAT 了，讓筆者下次再與衆玩家見面，到時候的報導可將會是十分精采，因為暑假將至，所有的好貨都將在那個時後推出。讓我們下次再見！



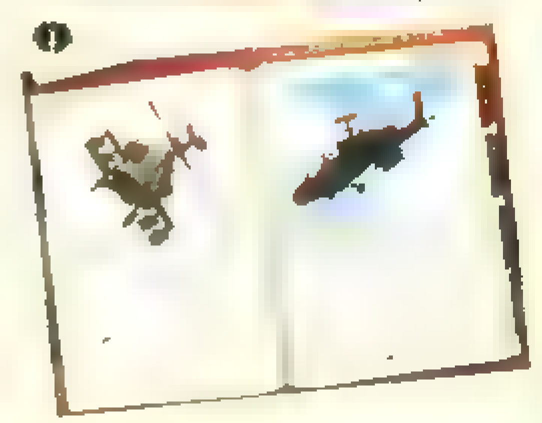
詹氏戰鬥模擬系列：攻擊直昇機 AH-64D長弓

高科技戰爭模擬器將不會做的比 AH-64D長弓型攻擊直昇機（以下稱長弓）一它是將在 96 年晚春／早夏飛上您電腦銀幕的遊戲，做得更真實，Origin 與詹氏戰鬥模擬聯手創造出真實可靠、描寫今日最致命攻擊直昇機的模擬經驗。AH-64D長弓型攻擊直昇機，為PCCD版本發行，將以完全貼圖的起伏地表、最技術性先進 3D 視野景觀，還有複雜的航電及武器系統著稱。它溶合了四種不同型態的任務組，因此您將獲得讓飛行死忠份子都鬼哭神號的模擬快感。

長弓這套遊戲構思來自 Origin 的製作人 Andy Hollis（作品有 Gunship, F-15 Strike Eagle Ⅱ及Ⅲ以及 F19 Stealth Fighter 等）。Hollis 的小組在詹氏情報團體（Jane's Information Group）世界軍事硬體資訊領導者一協助之下製作了本遊戲。在 1995 年七月，詹氏、ORIGIN、以及 Electronic Arts宣佈許可協議開啟這詹氏蒐集的巨大軍事資訊寶庫提供 ORIGIN 以及 EA 發展小組所用。這協議的結果就是新產品商標聯盟一詹氏戰鬥模擬的由來。

長弓的特色之一是它任務群組的浩大陣容。玩者可以飛跡近未來、波羅的海區域的戰役模式裡頭包括超過 40 個以上的任務組。還以驚人的動畫特效點綴整個戰役。亦包括 12 個歷史性地沙漠風暴（波灣戰爭）及正當權益行動（巴拿馬）裡的精確模擬任務。並且亂數、無限的任務產生器延伸遊戲性，並且它允許深度事業發展如同正式飛行員一般。如果玩者是模擬型態遊戲的新手，他將會發現學會飛長弓是件輕而易舉的事。遊戲的互動性線上教您專業技術步驟，藉由操縱桿來控制長弓，並提供初學者七個以上的任務。

真實性是長弓這個遊戲的名字。Hollis 發展小組使用實際操作手冊並且由發行戰具製造者設計資料，並且專精於航空工程與軍事情報領域來製作航電、動力以及人工智慧系統，他種遊戲可能在這方面擺在設計第二位或者根本就不設計。此外，長弓包括栩栩如生的影像橋段以及真實的長弓歷史將協助您隨著本模擬精品而進步。所以現請將您的飛行計畫歸檔，AH-64D 長弓即將準備好要起飛了。



台灣區獨家代理發行

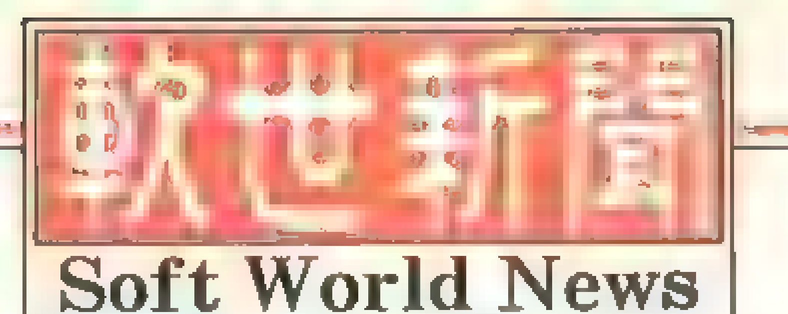
憶弘國際有限公司（MEDIA MASTER INTERNATIONALCO ,LTD）

TEL:（02）917-9018

E-mail:mmi@msl.hinet.net

●建議售價：未定

●上市日期：1996 年 6 月



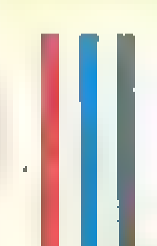


64位元 

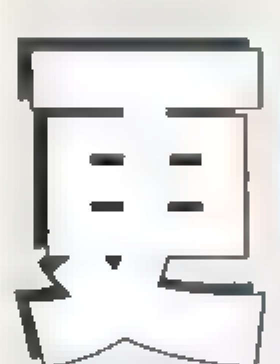
亞閩科技繼 Diamond Stealth64 Video 3000 系列 64 位元圖形加速卡，本月再推出 Windows 95 pnp，PCI Bus，1MB DRAM 版本的 Eagles64 Video，搭配 Diamond 最近發表的 GT Driver for Windows 95，將是全世界最快的一款 DRAM 級 64 位元圖形加速卡，不論在 DOS Mode 或 Windows 環境，使用 8Bit 或 16/24Bit 高色彩顏色，640 × 480 或高解析度 1280 × 1024，速度依然不受影響。

Eagles64 Video 具有多項特點

(1) S3 Trio64v+Engine
(2) 1MB EDO DRAM,Upgradable to 2MB
(3) Windows 95 PNP
(4) Refresh Rate to 120HZ
(5) PIC 2.0
(6) 可升級 TV Tuner,Hardware MPEG (MPEG Video Player)
(7) Video for Windows DCI Support
(8) Software MPEG
(9) Vertical Refresh:43.5-120HZ
(10) Maximum Dot Rate:135MHZ Standard



- 上市驚喜特價：NT$5,990
- 亞閩科技電話：02-7918486
- 客戶服務專線：02-7918503
- BBS 站：02-7918504
- http://www.arvin.com.tw



新啟事

① NBA Live 96球員更新資料，玩家憑回函卡，附上工本費 100 元，寄回憶弘國際有限公司，即可取得。

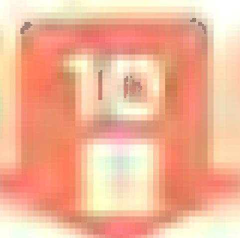
②憶弘國際代理 LE-F2000 之更新版 2.01 Patch，玩家可憑回函卡附上工本費 120 元，寄回憶弘國際有限公司，即可取得。



—— 活動開始囉！

2 分……送 53 期之前軟體世界雜誌一本
3 分……送 54 期至 76 期軟體世界雜誌一本
4 分……送軟體世界附光碟雜誌一本、或多媒體世界雜誌一本
6 分……送精美軟體世界馬克杯一個
7 分……送軟體世界紀念 T 恤一件
10 分……送原版軟體世界遊戲一套
12 分……送簡易版軟體世界光碟遊戲一套
15 分……送原版進口國外遊戲一套

Jalan Rengas Sothern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan West Malaysia
電話：(60) 3-3330730



三國演義II CD 版遊戲

謝宗華、蔡　恩、石詠妮、江建和、陳昱先、謝孟勳、羅錦堂、陳士揚、吳育書、前鎮青少年福利中心

新蜀山劍俠遊戲

林宜河、李昕翰、李嘉軒、黃女馨、林宸霆、張正龍、陳建勛、劉瑞龍、陳保翰、丁建宏



軟體世界雜誌期數自動延長半年

武鴻儒、吳宏祐、焦克勇、張炯明、洪佳生、潘卓群、諶志禹、楊裕仁、林美雲、洪夢白、李德揚、闕國宏、徐鳴鴻、黃裕銘、張森豪、董柏宏、黃家緯、陳鴻祥、蔡攀龍、洪志燃



[馬來西亞訊]

爲了回饋星馬地區消費者長期來的支持，智冠科技有限公司（軟體世界）馬來西亞分公司特別舉辦『打開包裝，挖開寶』的活動，只要購買新包裝簡易版的軟體世界遊戲，打開包裝，您就可以尋到寶——一分至五分不等的集點卡，只要收集足夠的點數，您就可以換取如左所列豐富的獎品。

只要郵寄或直接至軟體世界馬來西亞分公司，即可兌換獎品。

馬上買，立刻送，有買有送，不必再癡癡等抽獎！數量有限！送完爲止！快快行動！

給各位讀者一個小小的提示：除了軟體世界未來推出的新遊戲外，以下簡易版新包裝的遊戲亦附有集點卡。

(1)大銀河物語
(2)武狀元黃飛鴻
(3)射鵰英雄傳
(4)笑傲江湖
(5)奇門遁甲之九五真龍
(6)超級大富翁
(7)鹿鼎記
(8)機甲獵人
(9)馬場大亨
(10)烈焰鋼狼傳

智冠科技有限公司另一波回饋星馬地區遊戲迷的特賣活動已經展開，在此向尚未享受到此優惠的星馬讀者做一詳盡報告。

任何一位消費者，年齡不限，性別不拘，只要購買軟體世界雜誌第 84 期（三月號），即可同時擁有熱騰騰的新遊戲—新獨山劍俠，僅賣 RM$30，相當於買一套簡易版遊戲的價錢，再免費送您一本最暢銷的軟世雜誌。遊戲部份除了光碟外，還附有完整的說明書及配件，雜誌本身也附一片光碟咧！一樣不缺，完全不縮水，既經濟，又實惠！

各位玩家只要花 39 元就可獲得一本最暢銷的遊戲雜誌＋雜誌 CD-ROM 一片＋一個熱門 CD 新遊戲＝買到無限的遊戲資訊＋無窮的遊戲樂趣＝展現您非凡的卓越眼光

另行一項關於軟體世界雜誌的訊息，爲了使星馬的讀者也能如台灣及香港等地的讀者般順利買到每期軟體世界雜誌，特因應當地政府之要求，針對出口該地之第 83 期及 84 期雜誌有裸露之畫面予以適當處理，同時，自第 85 期起，星馬地區的讀者將會發現：雜誌內不再有裸露三點的畫面，以期能盡早上市，使全球讀者皆能順利享受到這本超值雜誌，滿足大家『知』的權利！

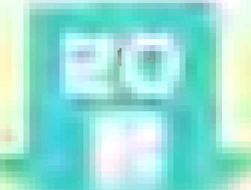


軟體世界雜誌

中獎讀者名單公佈

10名 第 11 小時遊戲

薛睿光、周自衡、李凱維、蘇仁鴻、石景仁、王佩玲、余宗憲、王銘坤、陳泳龍、郭春籃



烈焰鋼狼傳遊戲

陳少泓、黃愈棠、蔡志威、余明書、周建郎、王俊弘、陳俊宏、邱錫南、楊金龍、莊忠有、徐則鈺、陳偉明、邱洵嫩、李承燁、曾一峻、陳宗賢、黃威穎、李明益、簡正智、南台工商專校—資管科



第 11 小時 T 恤

古峻錡、莊文燦、吳政哲、李進義、范禎敏、陳素秋、林柏坤、許嘉哲、張君皓、林昱安、黃富嵩、詹宏仁、劉育東、黃偉哲、張進義、楊竣傑、郁文凱、黃譽壇、莊秋林、黃啓軒、滕海昌、郭先慶、黃冠傑、周希平、楊朝景、呂政隆、郭金城、周孝麟、楊仁龍、劉冠良、何俊寬、汪明哲、呂源欽、吳昆霖、劉彥辰、陳錦榮、李柏輝、劉秀生、游曉婷、紀榮泰、曾耀廣、卓世勛、曾志成、鄭淵中、楊威齊、黃彥斌、高仕驤、李耀宗、曾瑞庚、梁進輝



新片資料

EMI 異星搜奇原聲帶 THE DIG

4月11日發行

千萬大導演史蒂芬史匹柏原創、電腦遊戲年度超級製作，隨片附送盧卡斯三大光碟遊戲示範片（異星搜奇、絕地大反攻2、極速天龍）。

由影壇超級名導演創發，「星際大戰」導演喬治盧卡斯旗下「LUCAS ARTS」製作的光碟遊戲「異星搜奇」，一如他們創新紀元的經典電影，這個遊戲也成為年度最新動的重量級製作，每一個細節都如同一部超級大製作電影般被處理；當然也包括了配樂創作的部份原創的音樂，在仿華格納式的風格呈現下，充滿史詩般的壯闊氣魄，全線以電腦製作過程，也是前所未見的格局，管絃樂編制的模擬讓人對電腦音樂新紀元不得不發出驚訝的讚嘆。





歌騰 WWW 站粉墨登場

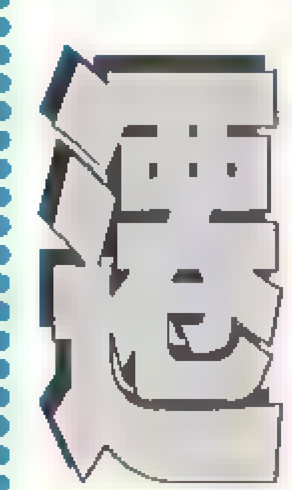
歌騰資訊自民國83年起，便已開始上線（BBS）為大家服務，到了今天 Internat 的時代也不例外，資訊網路如此快發展，歌騰資訊在面對線上千萬求知若渴的網友時，是不會在這無垠的舞台上缺席的。

歌騰 WWW 站提供即時的資訊更新，除了能讓您〝翻閱〞圖文並茂的全系列產品外，還能直接線上查詢產品技術問題與相關售後服務，此外發行量不小的歌騰快訊也將在 WWW 上與所有的網友見面，歌騰 WWW 主要內容分為：

①公司沿革
②歌騰產品介紹
③線上客戶服務
④歌騰快訊
⑤上 Gravis 瞧瞧
⑥上 TurtleBeach 瞧瞧
⑦歌騰 Show In 站
⑧ Welo 逍遙遊

歌騰 WWW 站址：http://www.double.com.tw/

其中歌騰 Show In 站是供網友們把自己偉大的作品（文章、電腦繪圖、動畫、樂曲…）傳至本站，由本站幫網友 Show 出來，滿足大家的表現慾望。歡迎所有網路老油條、新鮮人上站指教。



移啓事



鶴見有限公司因擴大營業，為提供客戶更周全的服務品質，已於中華民國八十五年三月二十五日遷如左地址：

感謝您對〝鶴見〞長久以來的支持與愛護，希望舊雨新知繼續給予鼓勵及指教。

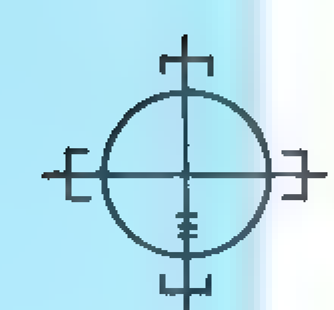


遊戲專題製作的企劃幕後黑手



就製作遊戲而言，在國內仍是較新興的行業，不像歐美已有專門培訓遊戲製作專才的學校，所以大部份的國內遊戲製作者，都是憑著自己的經驗來製作遊戲。所謂『隔行如隔山』，就算有博士、碩士的名銜，或者在其他各行業表現良好，在製作遊戲上一樣會遇到各種難題的。這原因究竟是…？

爲了讓想瞭解遊戲製作界種種秘辛的讀者們，能夠得到相當特別的資料，本刊特地邀請了幾位在遊戲製作界中都具有七、八年的老手們，爲各位揭露製作遊戲時，隱藏在重重厚幕之下的眞面目。如果有興趣或已經製作遊戲的公司老板及製作單位，這更是個不能錯過的專題哦！



企劃編輯：李永治





遊戲的核心 談程式設計

作者：馬路天使

程式設計在遊戲製作中可說是最重要一環，重要原因並不是說程式設計師有多厲害，而是沒有他們，遊戲根本就無法做出來。就算今天你的美術多強、企劃多完美，如果世上沒有一個程式設計師有能力寫出來，那這遊戲永遠都只存在空想中；反過來的話，就算美術和企劃不佳，但只要程式師會寫，最起碼能把遊戲做出來。這不是要抬高或貶低誰的問題，就如法庭中法官與陪審團一樣，沒有陪審團，法庭仍能辦案，最多是判決不客觀而已；但沒有法官的話，法庭可就無法運作了。

程式好不等於遊戲棒

既然程式設計師負起了整個遊戲的生死存亡的大責任，那我們就來探討一下程式設計師和程式的世界，並研究一下到底程式設計師應該抱甚麼樣的態度，才不會被競爭激烈的市場所淘汰。首先，要弄清楚一個概念，一個好的程式設計師並不等於一個好的遊戲程式設計師；同理，一個好的程式並不等於一個好的遊戲。此話如何解釋？好的程式要求速度快，省記憶體，沒有死碼（永遠不會執行的程式碼），結構要好，重用性高，而且最最最重要的一點，便是不能有虫；但是一個好遊戲只有一個要求，好玩。不好玩的遊戲，管你程式寫得如何超凡入聖，也不會有人欣賞的。曾有一個國內遊戲，在程式及動畫都有出色表現，卻因為在遊戲性方面表現不佳，加上在故事內容上有抄襲其它作品之嫌，故在銷路上表現未盡理想。由此證明，程式寫得好並不等於遊戲做得好。同樣道理，一個好的程式設計師，能夠懂得各種程式技巧，會寫各種驅動程式，甚至能做出模擬飛行的引擎，也不見得做出來的遊戲便會好玩。好的遊戲程式設計師，是要在有限的時間內，讓遊戲達到合理的表現，並盡力使遊戲不會發生當機和操作上的問題，這樣便足夠了。

製作遊戲時優先考量的順序

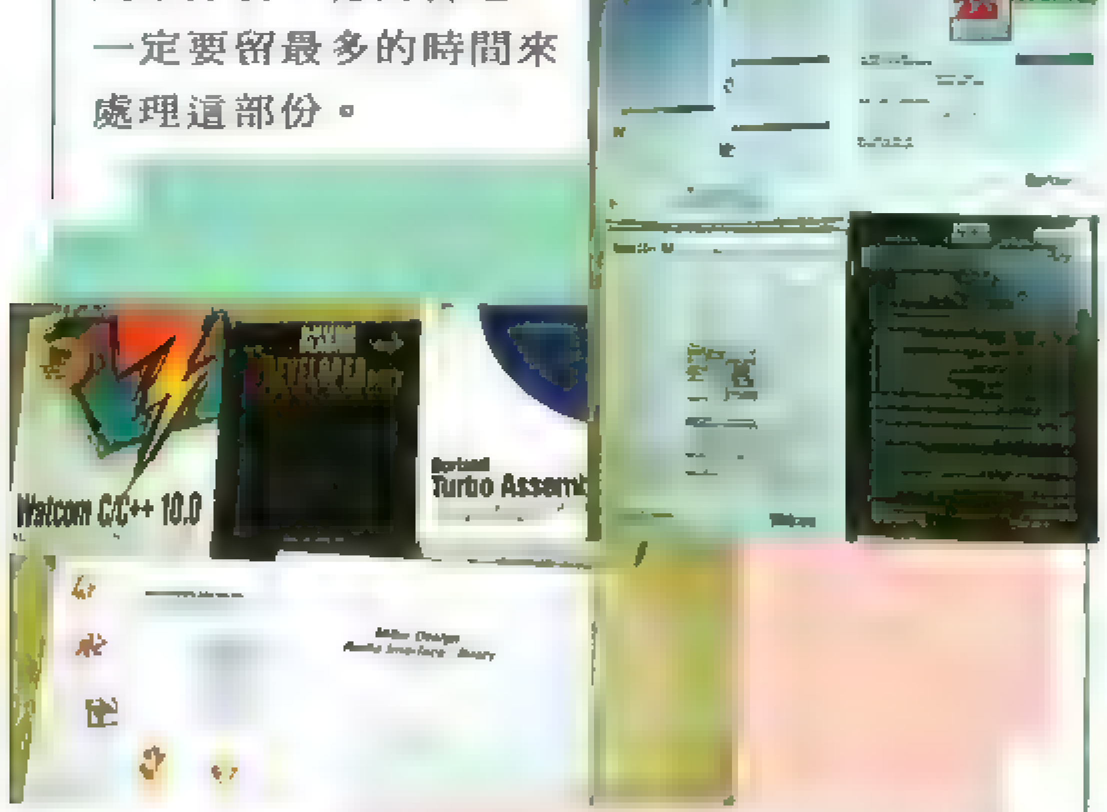
當我們在製作一件遊戲產品時，並不是在參加比賽，也不是藉著你的遊戲，告訴世人你的程式技術有多厲害，所以浪費的時間在一些無關痛癢的技術表現，可說是毫無意義的，試問玩『軒轅劍』或是『仙劍奇俠傳』的時候，你會覺得其程式跑太慢而覺得不滿嗎？除非你用古老的 386，否則這兩個遊戲的速度絕對合理，而筆者相信程式設計師仍有能力增加速度，但實在沒有這必要，與其在速度上打轉，不如花多一點時間在遊戲聲光效果上，而這兩個遊戲在聲光效果上確實沒使大家失望。也許有人會說，一個遊戲靠的是內容而不是聲光效果，這話沒錯，但各位可有有想過，在精細分工的情況下，遊戲的內容是取決於企劃，而不是程式設計師。程式設計師眞正的責任是把企劃的內容用程式實作出來，而不是自己做企劃。筆者認為，如果一個遊戲在程式能力及時間都容許的情況下，應該以企劃為第一優先考量。若是程式做不出來或時間不容許的情況下，則以程式為第一考量。

又有人會問，那美術怎麼辦？或許有些美術從業人員會不同意，但筆者認為在遊戲製作過程中，美術人員只需儘自己所能，在企劃及程式的規格內做出最合乎需要的畫面便可，因為就算再好的圖，如果放不進程式中，便甚麼也不用說。曾經有一個眞實的個案，一個美術人員希望程式師在一個SVGA的戰略遊戲上做一些可以在戰略地圖上飄動的雲，因為他能畫出一些很漂亮的雲，程式師告訴他這樣做效果不好，而且在速度上有所限制。這時美術竟要求程式師立即做出來讓他看看。如果有遊戲製作經驗的人都知道，這種程式不是一時三刻可以完成的，如果為了一些不影響遊戲性的效果，花掉其他重要部份的時間，實在是划不來的。有時間花在飄動的雲，還不如把 AI 做好一點。你說是不是？

[illegible]

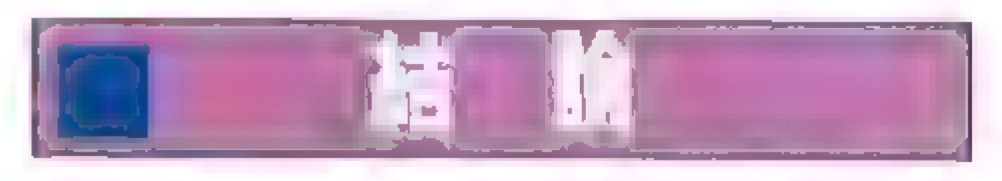
其實如果要嚴格來區分的話，在電腦遊戲的領域中，程式設計可以分為三類，一類是架

遊戲架構的主程式師，一類專門處理工具程式，另一類則專門開發新技術。國內環境特殊，常常一個程式師一身兼三職。在這種情形下，如何有效利用有限的時間便成為一門大學問了。為甚麼說是有限的時間？專業的遊戲製作是商業行為，商業行為必須講求投資報酬率，同一個產品所用的的時間愈短，其投資報酬率便愈大；反過來則愈少，甚至會成反比。回到正題，既然時間有限，抓重點出擊便成了主要項目，首先要評估現在是做甚麼類型的遊戲，花在那一部份的時間會最多，那一部份做不好的影響最大，例如是戰略遊戲，必定是 AI 的部份花最多時間，也是影響最大的部份，如果連這一點都沒法做好，恐怕其他部份做得再好，你的遊戲評價也高不到那裡了。又例如 RPG 其重要部份較不明顯，但一般來說，事件處理卻是最花時間的部份。當找出最花時間的部份後，便要推算在何時開始寫這一部份的程式，因為某些程式可以在一開始便撰寫，但某些程式卻非得等另一部分也弄好才有辦法進行，例如上戰略遊戲的 AI 可以在沒有地圖模組模式的情況下完成，但 RPG 中的事件處理卻是一定要完整的地圖完成後才可以撰寫，因為戰略遊戲的地圖不過是堆不同組合的數據，正常的 AI 必須要在任何地圖的組合都能運作才對；而 RPG 中的事件處理則依賴地圖供正確移動路線，故不能在地圖完成前進行撰寫。其他類型的遊戲也是依照這原則來分析。總而言之，一定要留最多的時間來處理這部份。



接下來便是工具程式的開發。工具程式是一個遊戲製作過程中不可缺少的部份，但部份是玩者玩不到的部份，故只要實用便可以了，除非你準備連工具也一起賣，否則沒必要把工具程式的畫面也弄得非常漂亮。而工具程式的功能一定要齊全，可以讓工具程式處理的都儘量用工具程式處理，否則會在撰寫主程式的時候，要處理大量的例外狀況。一般常見的工具程式包括地圖編修程式，人物資料的編譯程式，資料格式轉換程式等。工具程式的撰寫，除了要考慮到方便實用性之外，還要考慮到是由誰使用，因為通常真正去使用工具程式的人，並不是程式師本人，有時使用的會是企劃或是美術人員，程式師操作軟體的習慣不一定和他們的習慣能配合，在這種情況下，就可能要配合他們的習慣和要求了。

另一個便是程式庫的問題。在遊戲設計的過程中，有些程式庫是跟硬體有關的，或是撰寫過程特別困難的，此時可以考慮購買現成的程式庫。舉例來說音效程式方面，一般常見的最少有十多種，如果一一為這些音效卡撰寫獨立的驅動程式，光是要製作一組共用的介面程式就不知要花多少時間，再加上同時要替十多組驅動程式除錯，不能不加以注意。SVGA 的驅動程式也有類似的問題，市面上有近十種以上常用的SVGA 卡，每一種的規格都不一樣，還好可以用 VESA 驅動程式處理。既然這類程式這樣麻煩，是否可以有其他方法來處理？有，就是買現成的。國內有部份程式師在這方面仍很保守，很多人不願意去買程式庫，總覺得用別人的東西是貶低了自己的身份；其實在國外很多大公司如 EA 、Origin 等，都常常使用現成的程式庫。以音效程式庫來說，最有名又最多人使用的 AIL，已經進展到 3.X 版，目前仍不斷更新中；由於此程式庫中已包含了大部份音效卡的驅動程式，並且附有裝置驅動程式的裝配程式，加上附有所有程式的原始碼，故很多大公司或工作群都樂於使用。在影像處理方面也有很多不錯的程式庫可以選擇，例如 METAWINDOW。當然，如果你的程式是在 WINDOWS 之下運作的話，那便沒有驅動程式的問題。不過一些如 3D 引擎之類的仍是可以考慮的。筆者一直強調，現在是製作遊戲，而不是在表現自己的程式功力。當一些東西只要買現成的就可以解決問題的時候，何必多花時間去做重覆的事情？



結論

其實遊戲程式設計領域尚有許多值得探討的地方，好像程式如何跟美術作一完善的配合，又應如何去處理企劃所設計的內容，這些東西都是我們大家要學習的地方，由於篇幅所限，只好暫時擱筆，希望有機會再談，謝謝。

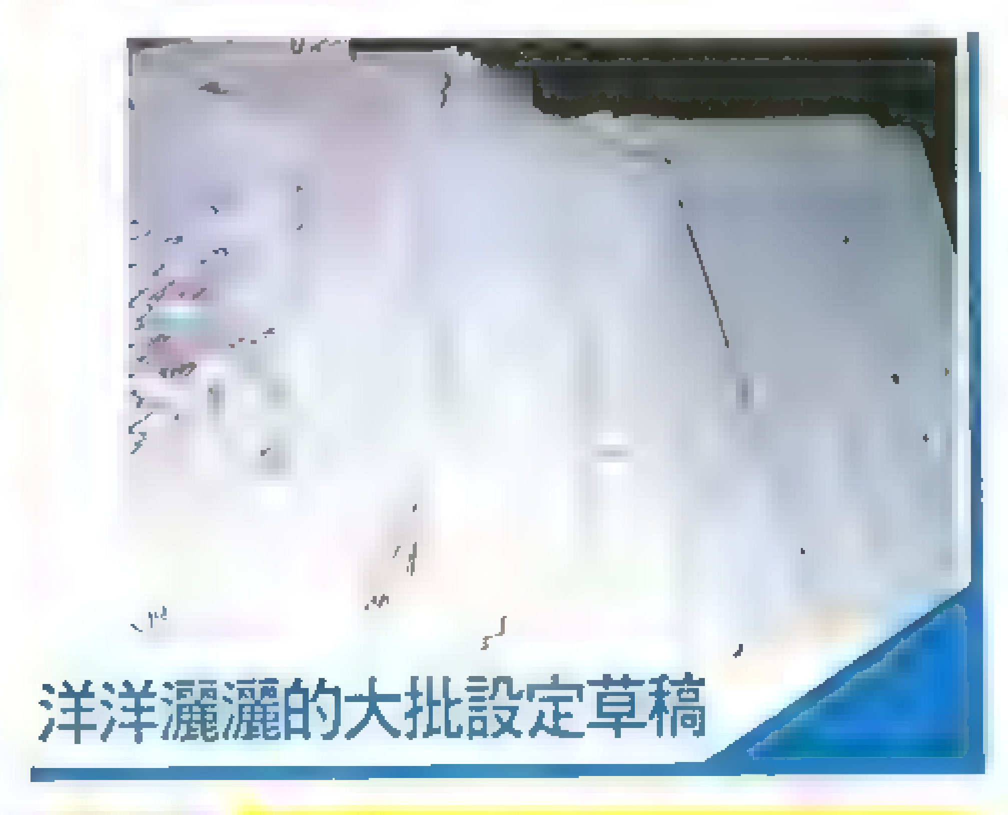


專題企劃

當我們要製作出一套遊戲之前，首先就是要有完整的企劃。何謂企劃呢？基本上就是規劃產品的架構、內容及細節部份；如果以製作一件產品來說，企劃相當於該產品先前的規劃、藍圖設計，美術爲各組零件製作、程式爲該產品的裝配工廠。所以由以上可知，企劃不僅是遊戲製作前最起始的工作，也是影響一個產品成功與否的關鍵。

企劃的工作

一個企劃的工作究竟是什麼？常常有些人以爲當一個企劃是相當簡單的事，只要能擬定並寫好一套故事劇本，就可以稱爲企劃；其實嚴格說來，這樣的作業只能稱爲『編劇』，連設定都談不上，更甭說是企劃了。通常各製作公司對企劃的定義不盡相同，不過依筆者的經驗，一個企劃的工作有以下幾點：



洋洋灑灑的大批設定草稿

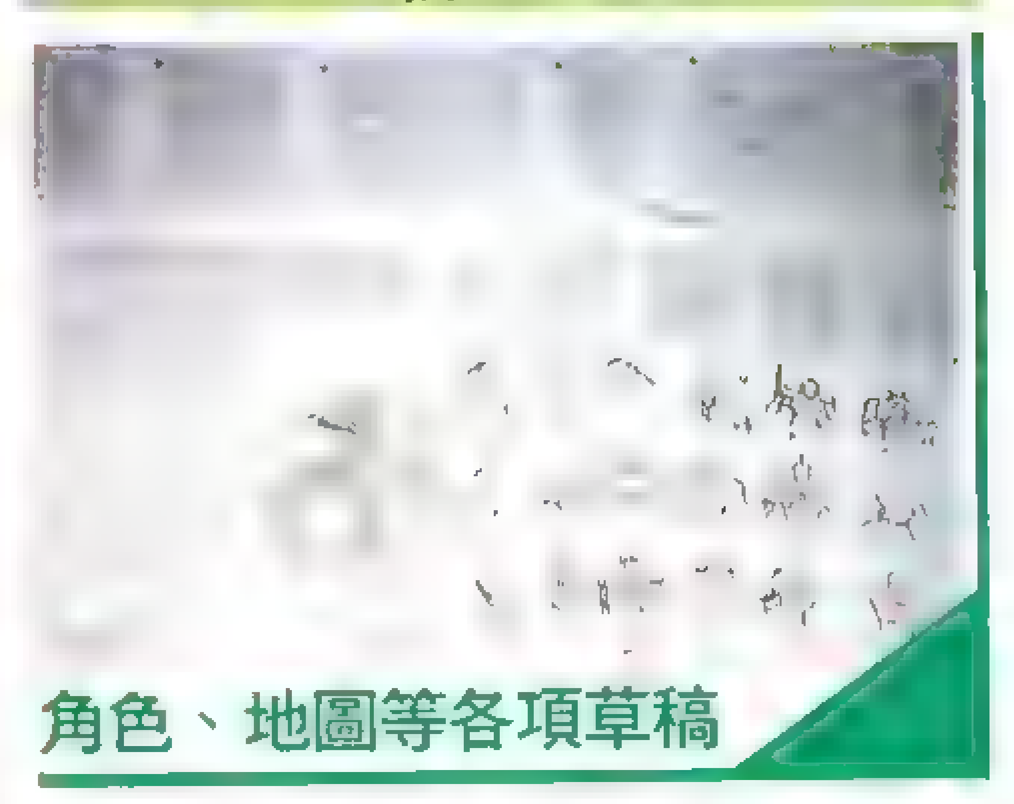
1. 擬定遊戲劇本大綱

首先企劃得提出一個原始的企劃案，包括其類型、故事大綱、表現方式及遊戲特色等，並取得公司及製作單位的同意。如果公司未指派或沒有合適的監製人員時，企劃還得負責遊戲的評估，以及與製作之程式及美術人員討論遊戲製作方式，以取得相互合作的共識。

2. 規劃初步架構

當企劃案通過之後，接下來就要開始實際的製作了。簡這時企劃得規劃出遊戲的類別、架構、介面、圖形規格及進行流程等，以完成初步的遊戲企劃。這時製作小組還得再開一次製作會議，以確定以後的流程及各部門進度。

3. 遊戲角色之描述及紙上草稿製作



角色、地圖等各項草稿

有了遊戲骨架之後，便要詳細敘述遊戲中會出現的各種角色及事物的概況，並與製作小組的美術總監協商，將這些角色及事物打出一份草稿，讓往後負責製作的美術人員們在有脈絡可尋的情形下，得以順利地進行製作。

4. 各項遊戲資料結構的設定

這一點是許多人常忽略的地方，甚至還有人以爲只要找幾本攻略本抄抄即可，這可是太小看企劃的難度了。在擬定資料結構時，企劃必須考慮到遊戲各部份之間的關係，並詳細地思考遊戲的架構組合，才可以定下這些基本資料，如名稱、類別、屬性、裝備的規格及數據範圍等。如果事前沒規劃妥當，事後想要再增減或修改資料結構時，不被程式罵死才怪。

作者：LYC



5. 各項事件、地圖及戰場的架構及連結

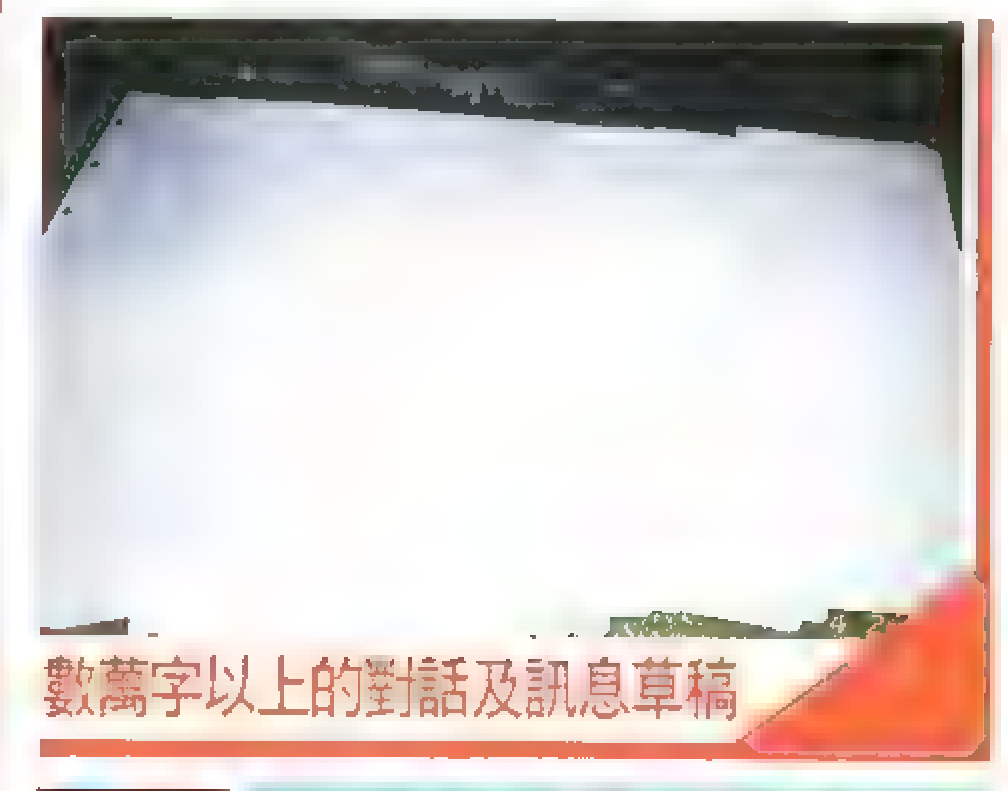
這也是常被認爲是程式的事，其實只要有適當的事件架構程式及地圖或戰場編輯程式，企劃最好能自行處理，才能確實地掌握遊戲的品質。這是相當需要花費時間的步驟，但也是決定產品的遊戲性之關鍵。

6. 各項相關之裝備、物品等資料數據

在架構完整個事件、地圖或戰場之後，接下來要進行資料數據的代入。在之前爲了資料架構的建立，通常是隨意給個範圍內的數值而已，與遊戲在進行時有當大的差異；這時企劃便得詳細地模擬各種狀況，並給予較合理的資料數值，讓程式得以順利執行各項中期的測試。

7. 故事對話及訊息的撰寫

在完成上述工作之後，便要開始進行對話及訊息的撰寫了。由於此部份所需耗費的時間不少，工作難度上也較其它步驟簡易些，因此有些公司便聘請了專人來負責此部份，讓遊戲進度得以加快不少，也得以節省相當的成本。


數萬字以上的對話及訊息草稿

8. 各項數據及難易度、平衡度之調整

當遊戲已經完成初步的整合之後，企劃便得以進行各項調整。由於在遊戲未完成前無法確實地瞭解所設定的數據及平衡性是否合理，所以這是相當重要的步驟。如果能有一些外圍人員能幫忙測試，那就更能夠客觀地調整出合適的難易平衡度。

其中有幾點是可以與程式或美術人員商討，並依據時間及能力來分配的工作：

(1)介面規劃（詳細程度因人而異）

(2)美術草稿設定（通常由該製作小組之美術總監接手製作）

(3)遊戲角色之間的對話（已有些公司另有專人撰寫）

(4)初步測試（可找尋一些值得信賴的人員來執行，以符合市場消費者的需求）

企劃得有那些專長

在國內尚無培育遊戲製作人才之學校時，製作遊戲可說是以土法鍊鋼的方式來進行。那如此說來，一個稱職的遊戲企劃必須有那些能力，才能規劃出一個好的遊戲呢？

一個稱職的遊戲企劃，必須是最瞭解遊戲的人，那他才能理解各類遊戲的特質，並針對遊戲類型設計出具有其可玩性的產品。除了現時必備的聲光效果外，若以 RPG 來說，就是劇情、事件處理及戰鬥規劃；若是戰略遊戲，AI 及勢力、部隊之平衡性都是該注意的；若是格鬥遊戲，就得著重其流暢性、招式判定、操作反應靈敏及角色之間的平衡性。若一個連遊戲都沒玩過，或是一知半解的人，你如何要求他去掌握這些遊戲的特色，並進而規劃出一個優秀的產品？

除了瞭解遊戲之外，企劃也必須瞭解一些程式及美術的製作流程及方法。瞭解程式的規劃，才能依目前市面上所流行的硬體設備，設計出一套程式能夠作出的作品，不然隨意要求個二十層捲軸、超高速放大縮小及旋轉等，可不是程式設計師能負荷的，畢竟現時的電腦在畫面處理上仍比不上次世代主機，可別亂開無法兌現的支票。至於瞭解美術的製作，才能規劃出合理的圖形造型及規格，而不會讓美術人員超出負荷，或是影響程式在連結圖形時的作業。在具備了一定的程式及美術基礎後，企劃才能在製作期間發生問題時，坐下來與程式及美術人員溝通，在兼顧製作小組之產能及遊戲性之下，做個適當的妥協。不然一昧地要求程式及美術人員做一些不可能的事，到最後一定會讓遊戲的整體性破壞殆盡，更別談是否能讓消費者滿意了。

同時兼顧到理想及現實。雖然每個製作遊戲的人都想要做出心目中理想的遊戲，但別忘





了，遊戲可是個商業產品，必須要考慮到市場的接受度及製作成本效益，不然很容易被市場所淘汰。由於國內遊戲很少能打進國外市場，所以在目前製作遊戲上，必須以國內消費者的接受度為主；雖然國內已有不少喜好遊戲的玩者，但大部份購買遊戲的消費者仍有其階層存在。掌握到所製作遊戲類型之消費階層，該產品才能在市場上立足，製作者也才能獲得公司的肯定，繼續進行往後的遊戲製作。除非製作單位本身具有製作時能自給自足的能力，或者公司願意投資足夠的資本，否則最好在製作時考慮到現實，而做個適當的調整。

擁有邏輯思考及組織能力。在規劃遊戲時，必須能夠有系統地逐步架構出遊戲的結構，並讓程式及美術人員能夠妥善地配合製作出成品，否則毫無章節地隨興而發，將會使得遊戲在製作進度上亂成一團，並且影響遊戲的完整性。

成為企劃的準備工作

以上的條件看起來好像蠻苛的，畢竟製作遊戲不是兩三天便可以學得起來的行業；但如果讀者有心想要嘗試遊戲企劃這一行的話，只要能夠做到以下的準備工作，相信只要假以時日，你也可以來試試看。

(1)多玩遊戲。

唯有多瞭解別人的作品，你才能截優補短，讓自己的遊戲更加完整。走馬看花式的玩遊戲並沒有多大意義，最重要的，是你能在玩遊戲的過程中得到多少；所以千萬別濫改遊戲，否則你在玩遊戲的過程中，將會錯失許多原本精彩的部份，更可能會因此而造成該遊戲並不耐玩的錯覺，而影響整體的判斷。

(2)多吸收各項資訊。

除了有關遊戲的各種報導及消息外，也應該多吸收社會上的一些事物，這樣在規劃遊戲時，你就可以將其引為己用，並讓遊戲更具內涵；例如善惡的探討、種族紛爭及人性等，或是時事上的一些新聞，都是讓遊戲更豐富的題材。

(3)多瞭解別人製作遊戲的過程。

尤其是企劃新手，在毫無經驗之下，可以經由各種管道，去瞭解其它遊戲製作小組的進行流程，這樣你才能夠瞭解整個製作過程，並進而自行規劃及掌控。


坊間的攻略本是相當不錯的參考資料

(4)多與程式及美術人員溝通。

很多人以為企劃只要丟出劇本，就可以置身事外了，其實這是不妥的；因為當程式及美術人員在製作遊戲時，可能會與企劃原先所構想的內容會有相當的差異，甚至會因為工作上的一些因素，便自行取捨一些設定，而造成原先企劃的完整性遭到破壞。這時企劃必須時常與程式及美術人員溝通，以取得彼此的共識，在適當的調整下，將遊戲完整地表現出來。

(5)多瞭解遊戲市場及整體環境。

製作遊戲相當忌諱閉門造車，尤其是負有遊戲發展走向的企劃，更應該時常瞭解遊戲市場及環境的變化。所謂瞭解市場，並不是只看看那些遊戲賣得好而已，更應該深入賣場，與業務人員及消費者聊聊，去發掘成功的遊戲賣點所在，這樣在製作遊戲時，才能夠顧慮到現實的影響，而製作出計叫好又叫座的遊戲。

最後，要向有志從事遊戲企劃的讀者提出一些忠告：瞭解現實並不是向現實低頭，唯有能瞭解敵人的人，才能征服敵人；同理，如果企劃能瞭解當前市場的概況時，才能讓你的作品在逆境中穩定成長，並在時機成熟時克服現實的考驗。另外不要太執著於創新遊戲類型，而認為和某些遊戲類似便是抄襲。很多遊戲在製作時多少都有某些遊戲的影子，這是難以避免的；所製作出來的成品水準能超越它們，那才是最重要的，如果畫虎不成反類犬，那才是就較令人在意的事。以上提了這麼多，也是純就筆者的個人經驗來敘述，如果有讀者認為有所不妥，請多多包涵。

遊戲的成功關鍵 談美術概念

專題企劃

作者：GRX



大家好，我是 GRX，接下來這段時間，便是由我爲大家講解製作遊戲時在美術方面的一些概念與流程。

其實，對今日的遊戲市場來說，美術可說是相當重要的一環；其對遊戲的影響性在某方面來講，可說是凌駕在程式與設定上面的，尤其是當遊戲在這兩方面已經不是很強勢時，圖形設定能力與風格更可說是該遊戲成敗的關鍵了。當然，對一個遊戲來說，美術方面的成功並不是光指圖畫的好看而已。圖形風格是否有搭配該遊戲的內容，畫工是否能被該遊戲消費層的玩家認同等，都可說是一個成功的美術人員所必須留意的。



OK，談完了初步的概念，接下來便讓我們來進入這一單元的正題－製作流程。

當然了，這裡所講的製作流程是指遊戲製作時，在美術人員方面的規劃與過程。雖然就現實上來說，美術人員的規劃可說是遊戲設定的一部份，而且受到遊戲程式方面的限制；不過，在此我們仍然將其獨立開來，在不管遊戲設定與不預設程式能力的狀態下，來和大家談談美術人員方面的規劃與流程。

第一步 選擇圖形解析度

沒有紙，一切作畫都免談。所以，規劃美術人員最基本的第一件事，便是選擇圖形解析度。當然，在這裡所謂的圖形解析度，指的便是遊戲的螢幕解析度。由於圖形解析度關係到遊戲的硬體需求，執行速度，美術人員工作量等。是故，如何選擇最適合的解析度，對遊戲來說，可是相當重要的第一步。

目前在遊戲界所使用的圖形解析度不外乎以下數種：

(1) 640 X 350 解析度 16 Color

長 640 個點，寬 350 個點，可同時顯現16色的 EGA 顯示模式。

這是 PC 電腦所提供的一個基本圖形顯示模式。雖然這模式擁有不錯的解析度，不過由於能同時顯現的顏色太少了，所以，在使用上可說是需要有相當的網點技巧，才能彌補該模式在顏色上的不足。此外，由於解析度高，所以該模式在早期比較常被用在需要同時顯示大筆資料（如戰略，冒險等類型）的遊戲上）。



◀EGA 爲顯示模式的冒險遊戲

(2) 320 X 200 解析度 256 Color

長 320 個點，寬 200 個點，可同時顯現 256 色的 MCGA 顯示模式。

此一解析度是目前遊戲界最常用的模式



了。由於可同時顯現 256 個顏色，所以在色澤，光影，寫實度上的表現可說是相當豐富的；加上其他如程式設計方便，資料量小等特點，使得 MCGA 模式被大量的使用在各種類型的遊戲上。不過由於解析度不高，所以明顯的鋸齒狀邊線便成為該模式的特色。

(3) 640 X 480 解析度 16 Color

長 640 個點，寬 480 個點，可同時顯現 16色的 VGA 顯示模式。

由於此一解析度有著相當接近的長寬比例，畫起圖來方就是方，圓就是圓；而且，由於解析度高，可以讓您幾乎忘了鋸齒線的存在。對需要精細線條（人物，建築物），與顯示大量資訊的遊戲來說，此一解析度是在好不過了。不過，和前述的 EGA 模式一樣。此一模式亦受限在顯示顏色太少之缺點，所以，在使用上仍是侷限在戰略與策略類型的遊戲上。

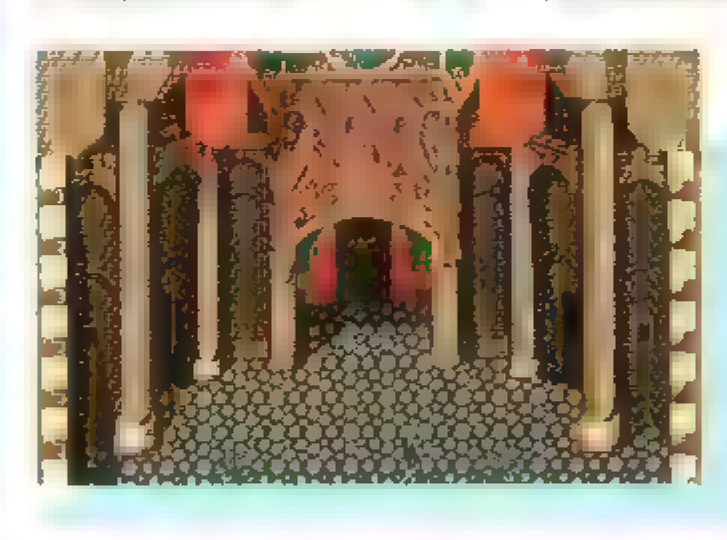


◆以 640X480 為顯示模式的戰略遊戲

(4) 640 X 480 解析度 256 Color

長 640 個點，寬 480 個點，可同時顯現 256 色的 SVGA 顯示模式。

雖然對遊戲來說，這是再完美不過的模式了（解析度夠高卻又不會高讓人看不清楚，顏色夠多卻又不會多得讓人看了眼花）。不過，由於此一模式對硬體的需求不低，而且對程式的要求也相當嚴苛。所以在早期敢用這種模式的遊戲並不是很多。不過由於近來玩家們在硬體配備上非自願性（至少筆者是如此）地突飛猛進，加上 32 位元程式能力的開展與普及。使得此一解析度已成為現在遊戲的主流了。當然，對遊戲美術人員來說，這可說是另一惡夢的開始啊（不信？請在 14 吋螢幕上，從 640 X 480 個點中挑出 256 色中的一個顏色，而且重複這個動作八個小時看看）。



◆以 SVGA 為顯示模式的 RPG 遊戲

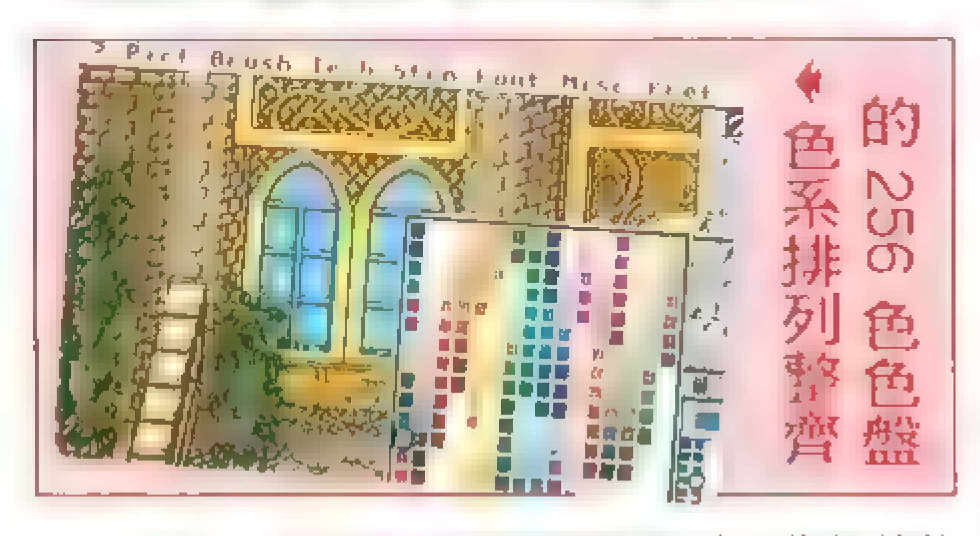
(5)其他

以上介紹的只是一些常用的顯示模式而已。其他還有如 320 X 200 16 色， 320 X 400 256 色， 800 X 600 256 色等等的各種特殊解析度。由於較不常見到，所以在此就不在多言了。

第二步 規劃色盤

OK ！選完了畫紙選顏料，當圖形解析度定下之後，接下來便是要開始規劃遊戲所使用之色盤了。

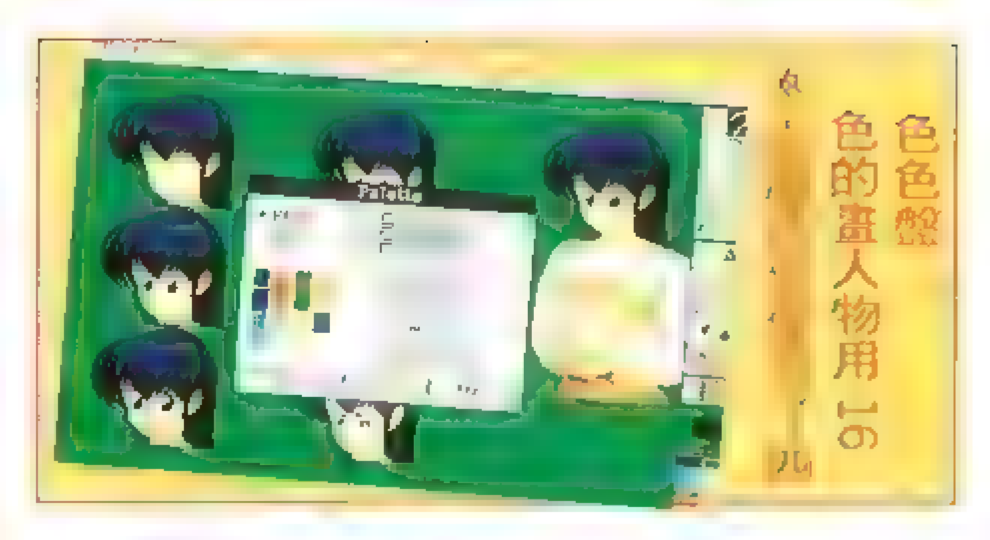
對美術人員來說，代表顏料的色盤當然是越多越好用了。不過，由於各模式所提供的顯示顏色有限（ 16 或 256 個顏色）。所以一個規劃良好的色盤，可讓畫圖的人在無形中省下不少力氣。舉例來說，規劃色盤的第一步通常是將各色系整合在一起，黑色系是一到十號色盤，而藍色系是十一到二十號色盤等依此類推。這樣在作畫時就不會找不到顏色了。



◆色系排列整齊的 256 色色盤

此外，由於有些遊戲需要用到一些額外的循環色在流水、光影等特殊效果上，所以在規劃色盤時通常都會預留下一兩組（一組八個色盤）的色盤空間，以便讓日後需要時使用。

當然，以上都是針對 256 色模式所講的。對 16 色模式來說，由於色盤數量實在太少了，所以通常都會依遊戲類型，來規劃色盤內各顏色的分配多寡。舉例來說，如果要作的遊戲是太空戰艦遊戲的話，那 16 個色盤中可能艦體的灰色系就佔了四個，而其他如膚色，紅色，綠色等各佔兩個而已。不過，顏色雖少，但可也不要小看 16 色所能表達出來的畫面效果喔！君不見現在市面上的日本遊戲幾乎都是 16色的。嘻嘻，您能說那些遊戲的畫面不漂亮嗎？（請參考同級生二這款使用 16 色模式的遊戲）



不論是 16 色或是 256 色模式，身爲規劃的人都必須留意一點，不要在遊戲快完成時再提出變換色盤的決定。因爲不論是對程式或者美術人員來說，這都是一件讓人覺得很 SHIT 的事。

第三步 規劃工作藍圖

在畫紙與顏料都準備妥當後，接下來便要開始打算要如何動手畫圖了。當然，在正式畫圖之前，一份腦海裡的草圖是有必要的。同樣，在我們選定好解析度並定好色盤後，接下來便是要把遊戲所需的美術人員工作好好地規劃一番了。

一般來說，遊戲所需的圖形量與規格應該是由遊戲企劃者來預估與設定的。對美術人員來說，再拿到遊戲設定後，首先要作的便是將圖形分類與設定風格。

不論是多複雜的遊戲，其所需圖形應該可規劃成以下數類型：

(1)人物圖形

顧名思義，在遊戲中所有的人頭圖，人物全身，半身圖等，都可歸類在人物圖形中。此外，人物圖形還可再細分爲一般人物圖形與機械類的人物圖形。當然了，對美術人員而言，這兩個類型是差很多的。

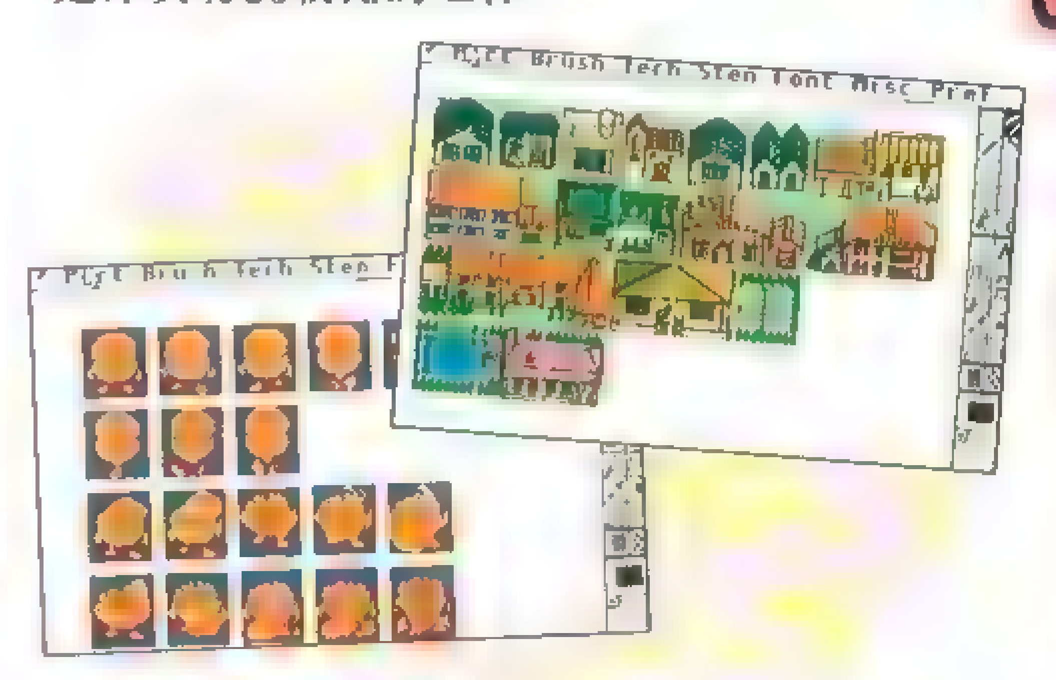


(2)背景圖形

不論是靜態或是動態、全頁或是半頁，只要是貼在後方的景物，就可歸類在背景圖形中。其實一般來說，背景都是和人物等其他主體一起畫的。不過站在專業分工的立場上來講，背景還是獨立分開來畫的好。

(3)造型圖形

凡舉用來拼湊大圖形或是用來代表物體，物件，的小圖塊都可稱之爲造型圖塊。而其中又可區分爲地形造型、人物小造型、物件造型等。一般來說，造型圖塊都不會很大，可是它卻要能夠表達出該造型所代表的意思。所以，對美術人員來說，畫造型可說是相當有趣，但是卻負有挑戰性的工作。



(4) 3D 圖形

這是現在潮流所新興出來的一種美術人員分類，而且和前述的三種分類美術人員在技術與畫法技巧上有很大的不同。其實就目前來說，許多華麗的 3D 圖形大多是用工作站級的配備所完成的。對一般美術人員來說，所謂的 3D 圖形便是用 3DS 玩一些小效果，小動畫罷了。

在將圖形分類好之後，接下來便是要設定圖形風格了。對遊戲來說，不同的遊戲內容，其在美術人員圖形上也會需要不同的風格來搭配。舉例來說，益智遊戲需要的是誇張、搞笑的美術人員圖形。而策略遊戲則是需要寫實，穩重的美術人員圖形。不過，遊戲類型倒還是在其次，最重要的還是要配合遊戲的內容，來決定美術人員圖形的風格。

OK ！在完成圖形分類與風格設定後，接下來便要規劃工作工時了。當然，這方面是需要依照目前美術人員人數與能力，而且還需要加上老練的經驗才能做出一個比較明確的估算。雖然保守一點的估計比較不會對美術人員造成太大壓力，不過太保守的話，可是會增加開發預算的喔！

第四步 開工了!!

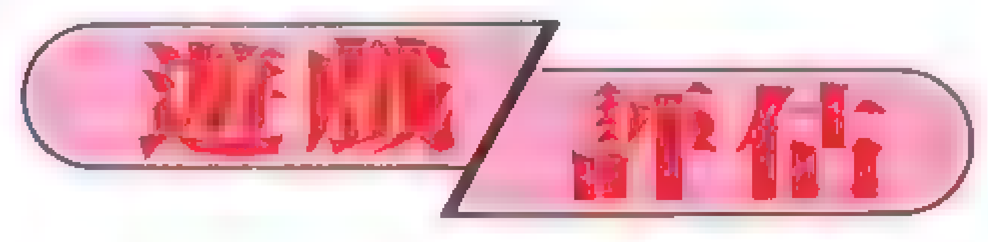
你還在等什麼，該工作了!!

專題企劃

遊戲製作的幕後功臣

作者：DRAGON

遊戲最常被提起，也最受到注意的製作人員，通常爲企劃、程式及美術工作人員（業界簡稱爲美工）。但是除了他們之外，還有一些相當重要的人員，如果沒有他們，遊戲做得再怎麼好，也有可能事倍功半。以下便爲大家一一介紹。



就如同企業界投資各項個案，必須先有專人進行評估，當一個企劃提出遊戲的企劃案時，公司也應該有一個評估小組，來負責遊戲製作前的各項評估，包括市場需求、成本估算、負責製作小組之能力及大環境的考量等等。可別小看了這項工作，因一個遊戲的製作費動輒數十萬、百萬，在國外還超過千萬甚至上億的，因此就相當於一筆不小的投資，所以評估小組最好由三至五名與遊戲製作有關的人員來擔任；而且這些人都應該要有實際製作的經驗，否則一個不懂產品的人，要如何正確地評估產品呢？這也就是所謂的『內行』專人才能勝任的工作。另外交由個人評估時，容易流於主觀的意識而取捨；如果一個甚有前途的企劃案不被該評估人員所喜歡，豈不是石沉大海？有不少行業的公司都曾發生過內部覺得不佳的產品，上市後卻大受歡迎；評估人員覺得甚佳的產品，上市後卻乏人問津，這都是事前的評估未盡完善之處。如果要避免這些導致虧損的情形發生，就有賴於一個完善且實作經驗豐富的評估小組來執行遊戲的評估。相對地，評估人員也得要負起該產品成敗的一部份責任，否則會流於形式，那就沒有評估的意義了。



在大部份的遊戲作品中，監製通常以公司的老板掛名，其實若稱爲出品人會更妥當，因爲實際上監製的工作可是相當重要，他是公司與遊戲製作小組之間的管道，不僅得負責遊戲進度的管理，並定時提出報告外；如果製作單位有任何問題時，也要能積極地設法協助其解決。因此監製必須要有一定的遊戲製作經驗、市場成本概念及良好的溝通能力，才能夠確實地掌控整個遊戲進度，以避免製作小組拖延進度，而造成公司成本無謂的損失；相反地，他也要能在製作小組遇到困難時，能積極主動地予與協助，或是向公司申請各種支援來幫助製作小組。如果一昧地只是偏袒公司或製作小組，或是有獨善其身，但求無事的觀念，而讓製作小組獨力營運，而導致發生各種事情時，基本上監製也就形同虛設了。因爲有個觀念是相當重要的：如果製作小組因各種事件而導致解散，那之前公司所投資的各項成本也就無法回收，這時監製必須要負起最大責任，因爲他有監督不力之嫌。另外監製在與製作小組溝通時，也要有獲得製作小組的信任，不然一旦失去了信任，那監製將無法確實掌握遊戲的進度，畢竟遊戲在製作上並不是能一眼看出來的。若有稱職的監製，該製作小組至少能夠在期限內製作出夠水準的作品，而讓公司能充份地掌握遊戲的生產，進而獲取相當的利潤。因此監製也得負起遊戲成敗的一部份責任，以讓其積極地執行其功能。



爲什麼音樂通常被認爲是遊戲製作的外圍呢？基本上音樂製作本身具有相當的獨立性，如果能給予足夠的訊息及描述（有測試版參考更佳），大部份的專職人員都可以製作出夠水準的音樂。而且在製作遊戲的重要性上，音樂也較企劃、程式及美術人員低些，因爲恰當的音樂可以讓遊戲在進行時，帶動整體的遊戲氣

氛，但是沒有音樂時，遊戲也一樣能執行，只是缺乏了那份感覺（就如同未裝喇叭的電腦，一樣是可以玩遊戲的；但如果記憶體不足或顯示卡相衝突，便可能導致當機，而且你可以不裝音效卡，但不能不裝記憶體及顯示卡）。目前國內的遊戲製作公司，除了有少數專屬的音樂製作人員外，大部份都是以外包的方式來製作。



這是屬於遊戲後期製作時相當重要的一環，不僅負責遊戲上市前的宣傳，讓遊戲在推出之前擁有相當的知名度，以吸引玩者在該產品上市後便進行購買；另外也擔任遊戲的說明書製作，讓遊戲更易上手，以及規劃外型的包裝設計，來吸引未注意到當初宣傳的玩家。其中宣傳除了廣告之外，還有報章雜誌的宣傳，尤其是國內幾本較著名的遊戲雜誌，更是兵家必爭之地，因此企劃宣傳部門除了上廣告之外，也應該積極地與各媒體打好關係，以爭取更多的宣傳空間；千萬別存有老大的心態，想要讓雜誌來自行連絡，要知道現在的市場是相當激烈的，一不小心就從市場消失了，爭取任何能利用的宣傳資源，才是成功的企宣。

除了積極利用各種宣傳管道之外，掌握遊戲的特質及賣點，以其來吸引玩家的注意也是相當重要的；若遊戲是從著名的小說改編，或是引用最近時事上的新聞，這對宣傳來說都是相當能發揮的宣傳點，但是若只是一個相當普通的遊戲呢？這時企宣就得去瞭解這個遊戲的特色，例如有華麗的片頭動畫，或是具有令人捧腹大笑的劇情及美術表現，更可能是超強的 AI 等，這都是企宣值得去予以渲染的特色。捧紅一個強力的大作就有如錦上添花般，並不是最重要的，如果能讓一個不甚起眼的遊戲異軍突起，那企宣才能顯得出有真正的本事。

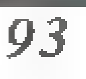
另外包裝設計也是相當重要的一部份，尤其是封面，更是最重要的一點。像前陣子著名的『仙劍奇俠傳』，除了遊戲本身的水準外，陳淑芬所繪製的精美海報更是引人注意，所以未上市先轟動，造成了其傲人的成績；反觀國內有些遊戲雖然也具有一定的水準，但封面的水準不足，筆者曾看見某些玩家看到包裝盒上的封面後，連拿也不拿起來看便走了。不論遊戲做得再好，遇到此種情形又能怎樣？另外包裝盒是否突出也是相當重要的，君不見市面上遊戲陳列時，很多時候不是都只能看得到封盒側面嗎？如果該部份不夠突出的話，消費者可是很少會一一細瞧的。

說明書也是相當重要的一環。說明書是否詳細，關係著玩家是否能接受此遊戲。如果一個遊戲的架構相當複雜，如策略或模擬飛行之類型等，要是說明書製作得相當草率的話，將會使得玩家不易上手，更進而對遊戲產生排斥感而束之高閣；相反地，如果說明書內容製作得煩雜不易閱讀時時，也會讓玩家心生反感而不去閱覽，那就失去了說明書的作用。所以依照遊戲的類型，製作出適當的說明書是相當重要的。



遊戲測試相當於產品品管，若一不注意的話，可是會嚴重損及公司聲譽的；要建立公司的聲譽，得靠無數優秀產品的拉拔，但是只要出個幾個滿身 BUG 的遊戲，那形象可就完全破滅了。所以測試可是個相當重要的部份，很多公司都有專門的人員及部門來測試即將上市的遊戲，以求遊戲的品質更上一層。負責測試的人員必須有相當豐富的玩遊戲經驗，最好再具備一些程式知識，這樣他才能在測試遊戲時判別出 BUG 及不合理處，並建議製作單位由何處著手，讓程式及企劃能在最快的時間內予以修正。筆者先前曾測試過不少遊戲，挑出個一兩百隻 BUG 或不合理處是常有的事，畢竟沒人敢保證他製作的遊戲完全無蟲害，而負責其安全的人，便是測試人員這些清蟲專家了。

當一個遊戲出現問題時，就測試的觀點上可分爲兩大部份，分別是 BUG 及不合理處。若是程式或是數據有誤，導致整個遊戲有誤甚至當機時，就可歸類爲 BUG ，這時測試部門就必須提出發生之情形及可能原因，讓製作單位予以解決；至於遊戲的規劃或數據上不甚合理，而導致遊戲在進行時感覺不佳時，那就歸類爲不合理處，這時測試部門便可提出一些建議，讓製作單位予以適度修正，以提升整體的遊戲性。





作者：RXZ

在看這篇報導之前，筆者想先和各位溫存一下，紅白機時代的瑪莉兄弟、炸彈超人、淘金沙和許許多多伴著玩家渡過童年的卡匣，紅白機的時代已遠我們遠去（筆者在上次的作家聯誼會時，曾親眼目睹一具堪稱全新的紅白機，被棄置於台北街頭，真是令人感傷）。隨著次世代主機的誕生，超級任天堂的時代也將逐漸沒落，不過，與此同時，個人電腦挾著 CPU 及硬體週邊的快速發展，先後將 GAME BOY 、 APPLE II 的遊戲，利用模擬程式的方式，讓我們再次品味不同的美食，今天筆者要向各位介紹的就是：在 JWIN 上的超任模擬程式，之所以會叫它七彩鳥是因於天堂兩字的遐思，一種極爲罕見的珍貴鳥類，它的聲音，世上絕無僅有…

功能簡介

這個模擬程式到底是做什麼用的呢？當然是模擬超級任天堂囉！所以玩家在弄到這套程式後，別忘了去找幾套遊戲（＊註 1 ），這套模擬程式所需的最低配備是 486DX-33 、 16MB RAM 及 JAPAN WINDOWS （＊註 2 ），模擬效率視玩家的 CPU 等級和顯示卡的優劣而定，在筆者的 CYRIX 5X86-GP100 、 16MB 、 ET4000-W32P 上跑起來效果還不錯，若速度不是很理想的話，程式中還有可以調整的選項，不過玩家先不要抱著太大的期待，因爲筆者試過一百多種遊戲後發現，這個模擬器似乎對一般動作、射擊、角色扮演和模擬類型的遊戲特別管用，某些遊戲像格鬥和比較複雜的動作、 RPG 遊戲就力有未逮了。雖然如此，還是能玩不少遊戲的喔！



1 INSTALL 畫面
2 登錄注意事項
3 DEMO 說明

當玩家由網路上將模擬程式抓回來後，記得在日文 WINDOWS 下執行 IN STALL 的動作，設定你模擬器所在子目錄，模擬程式會自動幫你，把目錄中的 WING 動態程式庫及驅動程式掛上，接下來你只要新開一個程式群組，再開一個程式項目，選擇你的超任模擬程式 SPW.EXE 就會產生一個圖像（ ICON ），別忘了幫它美容一下，更改圖像內容時，會出現一隻超任的手把，點一下 OK 就完成所有動作了！接下來就簡單地介紹一下它的功能選單，如果你看不懂日文，別忘了帶著軟體世界對照一下。

Ⅰ 檔案管理（ FILE ）

1 *開啓程式檔（ .PRM 檔）*，事實上是 .SPP 的參數檔）：相當於載入程式資料。

2 *備份儲存（ .SVI 檔）*：這個功能就是任意儲存啦！遊戲中可以跳出並儲存。

3 *存 256 色 BMP 檔*：不要懷疑，你看到的圖就是筆者用這個方式抓下來的。

4 *儲存 MID 檔（ .MID ）*：這個功能是用來儲存遊戲音樂的，它會將遊戲音樂存成一般常用的 .MID 格式，讓玩家自由聆聽，不過要做一些設定，首先需在設定選項中設定「 MIDI ログ（ MIDI 記錄）出力」爲『出力する（使用）』，而且必須確定你的記錄容量有 64KBYTE 的空間儲存檔案，否則會產生資料錯誤訊息。

5 *儲存設定*：當玩家變更了設定（ SETTING ）選項中的參數時，記得要儲存設定

6 *離開（ EXIT ）*：程式會自動寫入 SPW.INI 的啓始檔並跳出模擬器。

Ⅱ 編輯（ EDIT ）

1 *編輯起始鍵*：

2 *編輯終止鍵*：

這兩個功能是用做除錯的，對一般玩家沒有太大的幫助，雖然如此筆者還是略做提示，進入編輯畫面是 16 色的，因此圖可能有些怪怪的，而且必須先執行遊戲後才能做編輯動作，程式允許玩家中

斷跳出編輯，如果發現貼圖很亂的話，可以利用此功能調整。

Ⅲ 執行（RUN）

1 執行：在載入參數檔後就可以執行了，有點 BASIC 的味道。

2 重置（RESET）：這個功能相當有趣，有些遊戲載入後看不到畫面，此時你只要重覆按 RESET 就會有驚喜哦！如果你中斷了遊戲而想繼續的話，也只需對 R ESET 點一下就可以了，不需存檔再繼續喲！

3 讀取存檔 1（.SV1）：這個功能就相當於 LOAD 囉！

4 讀取存檔 2（.SV2）：同上，不過是之前的存檔，就是原來的 .SV1 檔，怕玩家不小心蓋過去的貼心設計。

Ⅳ 設定（SETTING）

1 註册（REGISTER）：對了！如果玩家覺得這個模擬器不錯的話，一定要相原作者安藤信明先生註册喔！（＊註 3）這樣才能取得 ID 和解除時間限制。

2 機種區分：模擬器分別支援了 AT 互換機（就是 IBM 的 AT 相容機種）、NEC 的 PC-9801、FM-TOWNS 和 EPSON-PC98 互換機，只要玩家在 WINDOWS 的作業平台上就可以使用，WIN3.1 的話最好使用 386 加強模式會好些，WIN95 則是 16BIT 的操作，藉由 WING 的幫助，在 WIN3.1 下如果是 32BIT 操作的話會比 WIN95 來得好。

3 操作方法：這個選項下有四組選項，不過如果玩家用的是 PC 的話，就只能選 ESC 鍵盤中斷那項，因為筆者沒有搖桿的動態程式庫，所以無法測試是否真如網路玩家所言，PC 的搖桿可以使用，經過筆者在 JWIN3.1 和 JWIN95 的試驗結果證實，在 JWIN95 下確實可以使用類比式的搖桿，如果玩家想在 JWI N3.1 下也享受使用搖桿的樂趣，還得想辦法去找一下它的驅動程式才行。不過在手册中提及，PC-9801 音效卡的搖桿埠可以直接使用搖桿，若玩家有像大宇或是銀梭的可程式數位搖桿的話，也一樣可以用 PAD 玩得很高興，遊戲的鍵盤介面設計得相當不錯。0 其它三項是選擇兩鍵和四鍵搖桿。



4 畫面尺寸（サイズ）：有四種選項，分別是 256X240、512X480、768X480 和全螢幕，畫面越大速度也越慢，256X240 的畫面雖小，但很清楚也很漂亮。

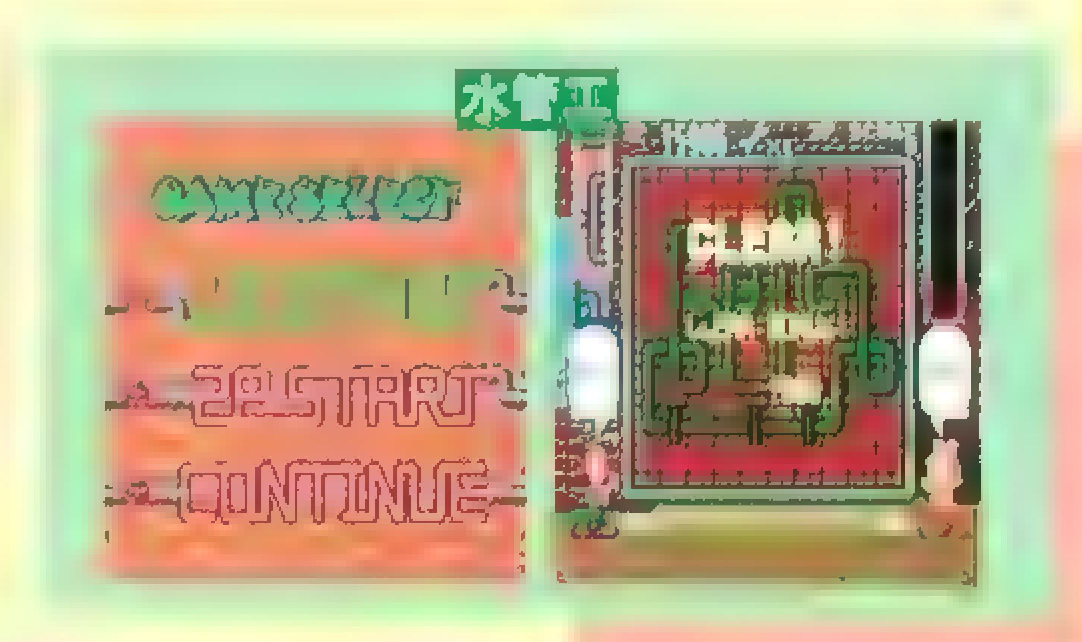
5 聲音開關：分成內藏外部、內藏專用及不用三種，不過筆者手上的版本尚未支援聲音，所以遊戲都是靜悄悄的，選那一個都沒差，如果玩家用外接音源器的話就選內藏外部，用音效卡就選內藏專用，不想聽的就選不用，另有一說是音源器可以聽到聲音，不知是真是假，不過 MENU 中是說沒有聲音。

6 MIDI 開關：這個就是前面儲存時提到過的，如果要存 .MID 檔的話，要將這個選項打開才行。

7 速度調整（スピード）：機器越慢的就調越大，不過如此一來流暢性會變得很差，看起來就像跳格一樣。

8 時間間隔（タイマ）：與系統時間有關，如果調不好會影響時鐘的準確性。

9 自動再現：電腦會給你一個建議值，選「推奨值」那項就可以了，這項是設定畫面重現的速度，也就是畫面更新頻率，太慢會覺得畫面怪怪的，上面和下面接不起來，太快則會產生閃爍現象。



A *強制執行*：由於硬體上和時序（ TIMING ）的差異，模擬器會有錯誤的現象產生此項 一般是選定有效，如此在遇上某些不可辨認資料時仍會略過執行，特別是遇上檔案讀入無效時可以設定強制執行，而在檔案大於 7M 以上時會自動設定有效，如果選擇無效則會產生錯誤訊息。

B *音色番號設定*：在這個選項中玩家可以自行定義每個聲音通道（ CHANNEL ）的聲音，如果你的WINDOWS使用 ADLIB 的 MIDI 驅動程式則有八組可供定義，定義時只須選定通道，再點兩下右邊的音色確定就可以了，依序設定完所有通道後，可按右下角的輸入測試（ INPUT TEST ）來確認音色是否正確，玩家也可以藉由更改 SPW.INI檔來設定 MIDI 音色檔，特別要注意的一點是，執行時絕對不可以兩次設定音色番號，否則會無法跳出。

C *鍵盤設定*：此處設定相當重要，設定的鍵盤分別對應到超任的 SECLECT 、 START 以及A、B、右、左、上、下、X、Y、L、R等鍵，一共有兩組控制鍵（コントロ‰ラ1及2），分別對應至兩組超任搖桿。設定的方法是先選擇要更改的對應鍵，按 OK 後出現主畫面時再按玩家要更改的鍵。雖然程式本身有內定控制鍵，您也可以換成較順手的控制方式。有一點必須要注意的是，在鍵盤設定時千萬不要中斷設定，如果你按下 ESC 中斷鍵，那就會把 ESC 設定成爲控制鍵，再也無法中斷了！也就是說你沒有辦法跳出遊戲。另外，像 CTRL 、 ALT 及 SHIFT 鍵是用來做漢字輸入切換的（類似注音、中文切換），也不能設定爲控制鍵。

D *搖桿校正*：如果玩家想試試你的搖桿（類比式的）能不能用，先在這兒校正一下你的搖桿，往左上扳到底點一下 OK ，再往右下扳到底點 一下 OK 就行了！別忘了還得選擇控制方法，然後儲存設定，如果不行的話，你會被告知找不到搖桿，那就只好乖乖用鍵盤了！


超級美式足球
特救任務

Ⅴ 其它（ OTHER ）

1 *聲音狀況*：在這個欄位中可以得知玩家的聲音配備狀況，有多少音色等等。

2 *搖桿狀況*：和上面差不多，不過是告知玩家你的搖桿配備狀況，是兩鍵或四鍵等等。

3 *暫存器狀況*

4 *計數器狀況*

5 *狀態欄位*

6 *記憶體*

7 *檔案大小*


沙羅曼蛇III

上面幾個欄位都是提供程式執行時內部的訊息，玩過 DEBUG 的玩家應該很清楚，不過要除錯的話還得往下看才成，比較值得一提的是檔案狀況，從這裡可以知道遊戲程式，使用何種對映方式（ SKIP 或者 LINEAR ），以及 ROM 、 RAM 的大小，以及你的參數檔設定內容，如果你發現你的參數檔有設定錯誤的情況，趕快把這些訊息抄下來，回到 DOS 下，用文書處理器重新編輯你的參數檔，可不要小看這個參數檔，遊戲能不能玩可全看它！

1 *主程式追蹤設定（ TRACE ）*：是否使用暫存器

2 *副程式追蹤設定*

3 *聲音追蹤設定*

超級战機

這些追蹤設定才是眞正在除錯時用得著的東西，藉由程式的追蹤可以瞭解程式在那出了差錯，然後更改記憶體的內容，不過這些事是高手才能做的，筆者只告訴各位如何修改，至於要怎麼改則不在本文範圍內。修改記憶體時在 1 桁目輸入＂E＂， 2 桁目按空白鍵， 3 桁目輸入記憶體位址， 4 桁目鍵入空白鍵， 5 6 桁目則輸入 16 進位碼的資料，如『 E 0108C2 EA,EA,EA 』或『 E 0056C7 5A,C

2 』，記得資料間要以 " ，" 間隔開來。

1 VRAM （VIDEO RAM）保存，也就是把對應至顯示卡的影像記憶體區段存檔。

2 パレット（PALETTE）調色盤資料保存，以 256 色模式而言，通常是 768 BYTES。

3 スプライト保存上面三項保存功能會將記憶體中的資料寫入硬碟中供除錯分析。

4 記憶體保存

①程式保存：就相當於磁碟轉錄的功能，程式將讀入的資料寫入硬碟中，玩家可以把它轉錄至一般的軟碟片中，它是以 X.SFC 的檔案儲存。

②程式保存（カレントバンク CURRENT BANK）：將目前記憶體頁框中的資料儲存 X.BNK 檔。

③記憶體保存（全部）：將目前使用的記憶體內容做一備份儲存至硬碟中，其檔名可以自設。

④～⑦分別儲存不同區段的記憶體內容爲 X.M00、X.M70、X.M7E、X.M7F 等檔。

⑧副 CPU 資料記錄

⑨記憶體頁址狀況保存

5 畫面表示：有全畫面顯示及背景畫面（BG）不顯示的選項，這和遊戲的顯示方式有關，遊戲畫面是有四組背景畫面所構成，再加上最後一項的前景畫面，就成了玩家所見的畫面，如果遊戲執行時有抖動現象，就把BG1設成不顯示，若是貼圖有點問題，可以嘗試將參數檔中的第 12 桁目設爲 P，或將 B G2 設定爲不顯示，不過如果有任何一個畫面缺席的話，玩家看到的畫面可能是殘缺不全的，像 BG4 不顯示得話，許多文字訊息就看不到了，前景畫面關掉的話，所有人物就會消失掉喔！

6 追蹤保存

①程式追蹤存檔：如果玩家有追蹤程式而做修改的話，別忘了點選此項，保留你的戰果，存檔爲 X.TRC。

②聲音追蹤存檔：和上面的選項類似，只不過追蹤的是聲音，存檔爲 X.SND。

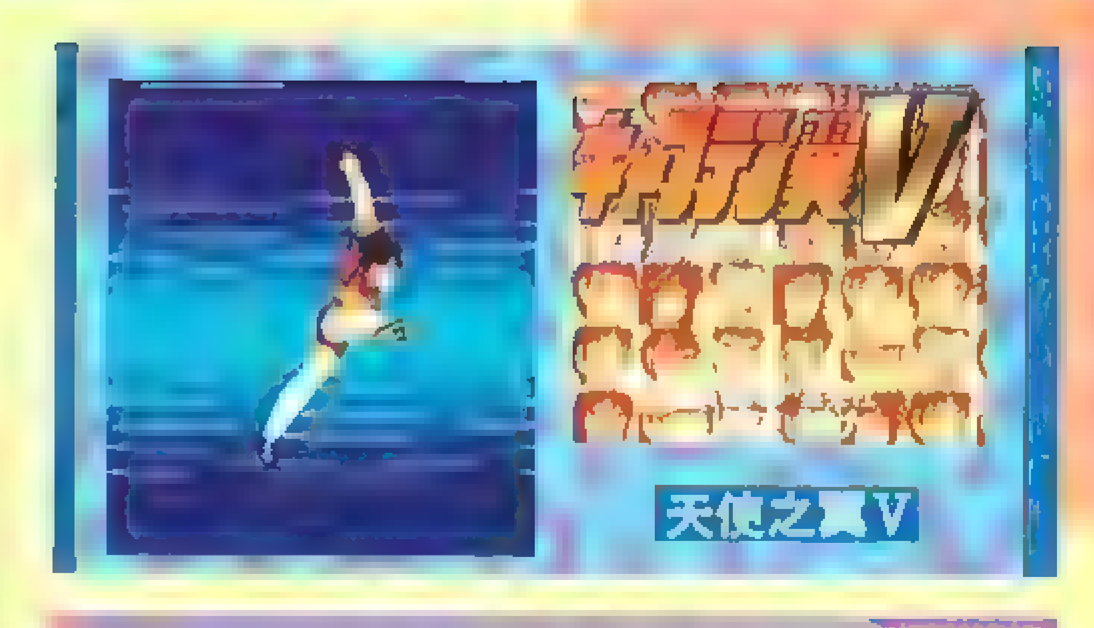
③ DMA 追蹤存檔：這項是追蹤直接記憶體存取的存檔，副檔名爲 .WRK，別怪筆者沒先告訴各位，這個牽涉到 IO 的東東，沒十足的把握最好別去動它。

④スプライト編集：這個選項蠻有趣的，可以針對前景人物、角色的圖像修改喲！

⑤ RAM 轉送：就是將 RAM 中的資料存檔囉不過要注意的是這裡說的 RAM 是卡匣中的 RAM，也就是將模擬卡匣中的 RAM 讀出來存檔，跟備份接關的意思差不多。

⑥檔案寫入：這就不用多說了。

7 狀態欄



除錯開始

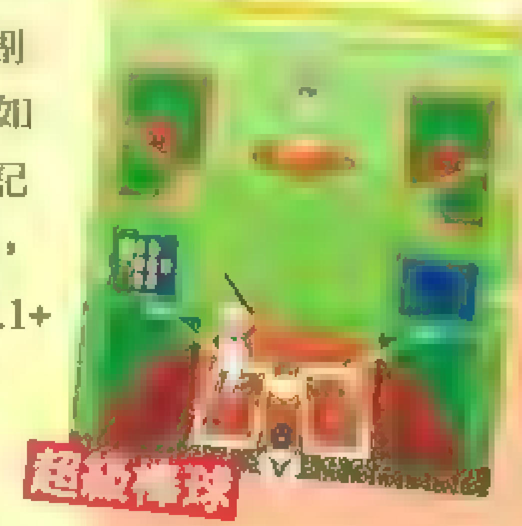
有了上面追蹤的程式斷點之後，便可以展開正式的除錯工作，不過程式所附的除錯器似乎怪怪的，手册中也沒有交代，筆者不建議玩家自行進行除錯的動作。

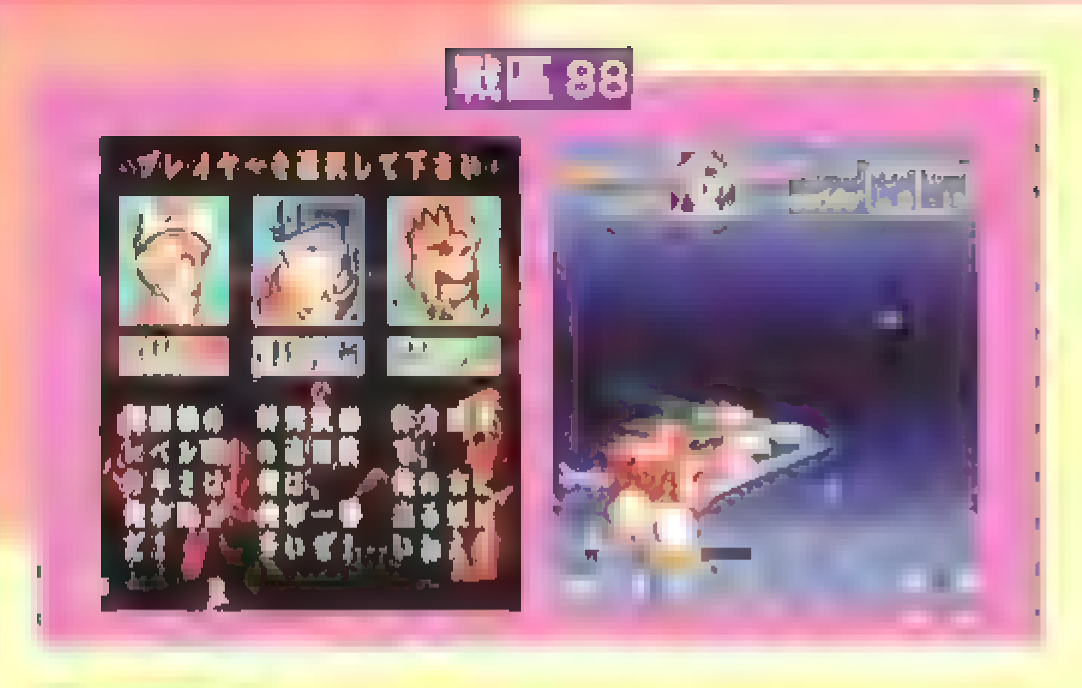
遊戲開始囉！

上面是模擬器中各個選項的功能說明，如果玩家還有不明白的地方，不妨看一下 HELP 中的說明，下面就帶領玩家來製作一份，可以在模擬器上使用的遊戲檔案。FOLLOW ME … YOU CAN PLAY IT ！

遊戲資料檔

相信不少玩家都知道，超任可以使用一種備份磁碟機，將卡匣中的資料轉錄至磁片上，不少遊樂器專賣店都有轉錄的機器，索價大約每片 20 至 50 元不等，如果老闆問你要什麼機型的磁片，最好是用霸王或者是遊戲博士系列，這類磁碟機所寫出來的資料，可以用 PC 的軟碟直接讀取及轉換，不需透過特殊的程式，由於遊樂器中的 M代表 M BIT，所以一塊 32M 的卡匣，可以輕易地被轉錄成 4MBYTE，也就是 3 片磁片的容量，通常這些磁片都會被規格化成 1.6M 的格式，所以如果玩家要用 PC 軟碟讀取，要先執行一個叫做 FDREAD 的程式，藉著這個程式我們可以將其資料讀至 PC 硬碟中，記得要存成副檔名爲 .SFC 的檔，如果有兩片以上的話，記得將它們結合在一起，如 COPY /B SF1234.1+SF1234.2+SF1234.3 SF1234.SFC。


超級棒球


戰區 88

參數檔

這個檔案的副檔名必須是 .SPP 才能爲模擬器所接受，且主檔名必須與程式資料檔一致，否則會找不到該檔， .SPP 檔必須自行製作，玩家可以透過簡單的文書處理軟體，如PE2 寫一個 .SPP 檔，下面依序說明該檔中各欄位的參數意義。

1 桁目：設定使用模式爲 S 簡縮模式 (SKIP MAPPING) 或 R 線性模式 (LINEAR MAPP ING) 。

2 ～ 3 桁目：設定程式的大小，以 M BIT 爲單位，在線性模式中必須指定。

4 ～ 5 桁目：備份的 RAM 大小，用以暫存備份檔案， 16K BYTE==>16 、 64K BYTE==>6

4 、 128K BYTE==>28 、 256K BYTE==>56 、 512K BYTE==>12 、 1024K B YTE==>24 。

6 桁目：備份資料類別，U 爲 UFO 格式，否則爲空白 (ス‰ペス) 格式。

7 桁目：強制執行設定，1 、 M 、 W 皆可

8 桁目： I==> 使用 IRQ 、T 使用計時器

9 桁目： P==> 畫面プライオリティ有效

12桁目： P==>BG3 以 2 、 3 、 1 順位表示

14桁目： B==> 可使用 BREAK 中斷



新薩爾達傳說
雷電傳說

筆者舉兩個最常用的例子：



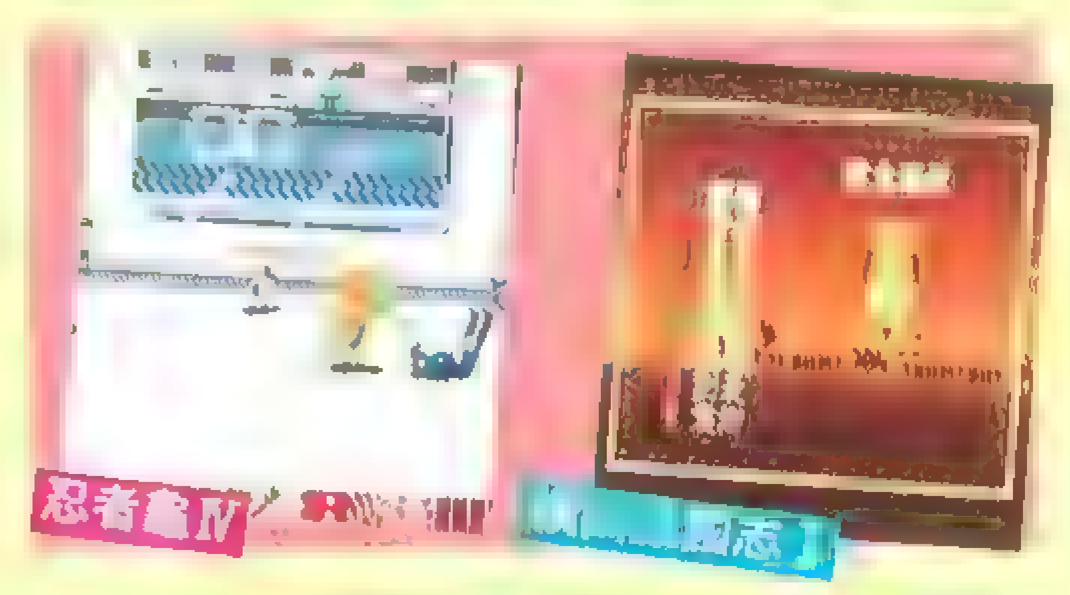
D : ・ SFC ・ GAME >TYPE SF1234.SPP S 64 M t
12345678901234567890

例 2

D : ・ SFC ・ GAME>TYPE SF2345.SPP R3264 M Pt
12345678901234567890

例中的 1234567890 只是欄位辨識，並無特殊意義，另外有兩個檔案 .FIL 環境檔及 .MOD 修改檔，由於程式會自動設定或對遊戲的執行沒有太大影響，所以就略過不提了！參數檔對遊戲能否順利執行有很大的影響，不同種類的遊戲可能有不同的適用設定，像例一中的設定就蠻好用的。

現在可以準備載入程式了，假設玩家已經完成了上面所有的設定動作，現在玩家只要載入 .SPP 的檔案，然後在 RUN 選項下點一下 RUN ，看見了嗎？瑪琍歐跑出來了，能夠在 PC 上看見瑪琍歐的心情很興奮吧！如果玩家覺得速度有點慢，不妨按下 ESC 中斷，修改 SETTING 中的速度選項，把它調大一點，再到 RUN 選項中選 RESET 回遊戲，相信你可以得到滿意的速度，雖然這個模擬器未臻完善，但是卻給了許多無緣一親超任芳澤的電腦玩家偷腥的機會，筆者將試過可以使用的遊戲名稱列述如下，讓玩家可以減少測試的時間。

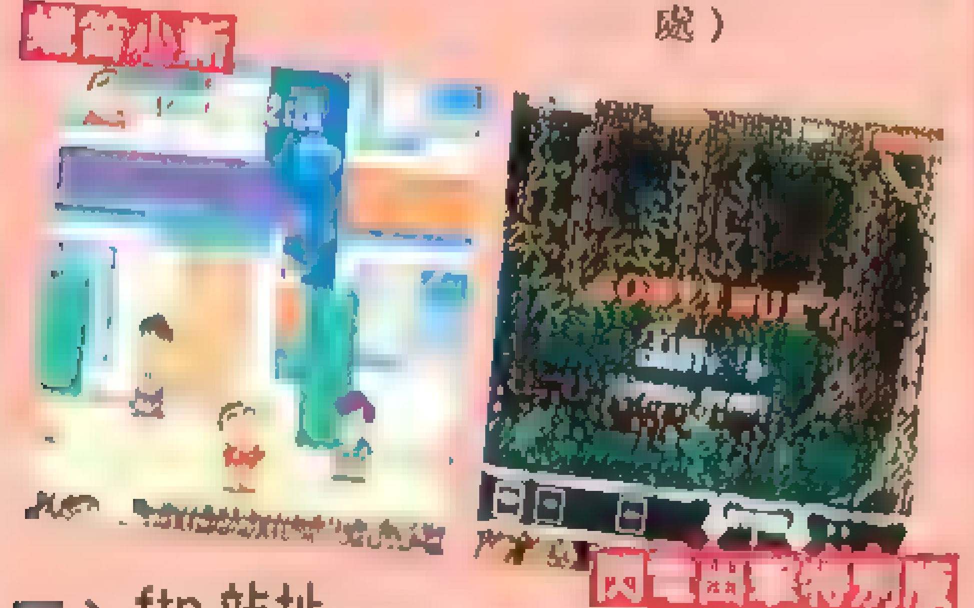

忍者龜IV

水管工、飛龍拳 5 、超級足球、 88 大作戰 (戰區 88) 、雷電傳說、橫山三國志 I & II 、大航海時代 I & II 、新薩爾達傳說、太空戰鬥機、蠟筆小新、追蹤 HQ II 、音速俠 I 、特救任務、閃電出擊特別版、沙羅曼蛇 III 、美式足球、超級棒球、桑德拉大冒險、超級上海 (上海 II) 、超越巔峰 I 、天使之翼 V 、忍者龜IV、超級保齡球、瑪琍歐繪圖 (手把) 、銀河風暴等等。一般來說低於 8M 的遊戲應該都可以用，筆者覺得像瑪琍歐這類的動作遊戲，都沒有太大問題，而射擊遊戲絕大部份都可以，但像街頭快打這類的動作遊戲，就不易通過考驗，另外格鬥遊戲是幾乎全數陣亡。如果玩家對

這個模擬程式有興趣的話，別忘了看看文末的附註1 。若想早日見到可以完全模擬超任的版本，記得要向安藤信明先生註册喔！註册的方法可查詢附註3 ，打開你的電腦，你看到七彩鳥了嗎？

附錄說明

註1：超任模擬程式可透過網路至下列位址抓取（打“V”的位址是筆者建議處）



一、ftp 站址

① NCTUCCCA.edu.tw/Grahics/Anime/New/Misc/Sfcemu.zip

V ② ftp.tku.edu.tw/upload/windows/sfcemu.zip

③ ftp.chicco.dorma.nccu.edu.tw/Upload/SFCEMU.zip

④ 140.1 03 224.26/upload/SNES_EMU/sfcemu.zip

⑤ 140.115.1.71/upload/games/sfcemu.zip

⑥ ftp.comp.hkbu.edu.hk/pub/shareware/gary/Super_Famicom ）Emulator.z ip

二、WWW 站址



V ① http ：//cat.hcht.edu.tw/~b8403045/ sfc.htm

② http ：//www.comp.hkbu.edu.hk/~c4011524

在 http ：//cat.hcht.edu.tw/~b8403045/sfc.htm 上還有 35 個遊戲喔！雖然不是每個都能玩，也讓玩家提早享受超任模擬器的威力，還有好多東東喲！是筆者強烈建議玩家上的站。

傳回來的模擬程式壓縮檔，解開後應該有底下幾個檔：SPW.LZH 、MARIO.SPP 、MARIO. SFC ，SPW.LZH 用 LHA 解壓後會產生 SPW. GGG 及 SPWIV11A.LZH ，再用 LHA 將 SPWIV11A.LZH 解開就可以了！

註2：由於此模擬器需要日文 windows ，很多玩家大概只有中文的 windows 吧！沒關係透過南極星這套模擬系統，玩家也可以順利安裝超任模擬器，其它像英文 windows 則可以使用轉換程式，不過這套轉換程式是商業軟體，南極星則是共享軟體，玩家可至 http ：//www.njstar.com.au/njstar 下抓取 njwin101.zip 檔回來。

註3：註册的方式有三種，玩家可視情況採最方便的方法註册，註册金為日幣6000 元，最好是用買匯票的方式，或是信用卡付帳會比較方便。

①電子郵件：利用信用卡付帳， mail 至 NIFIY.serve ，其 shareware 番號為 2704

②銀行帳號：轉帳至日本福岡銀行高須支店（店番 427 ），口座：普通、番號： 248 96 ，名義人：安藤信明

③現金或匯票郵寄：808-01 日本國北九州市若松區高須北 1-9-29 安藤信明先生收

註册後玩家便可以收到註册碼，及正式的無時限版本喔！

註4：最後不厭其煩地再提醒玩家，超任模擬器必須在 jwin 下以 256 色模式執行，否則跳出遊戲後畫面會一片漆黑看不到文字，還有你必須有 16MB 的記憶體，才能執行這個模擬程式，未註册時只有 5 分鐘的使用時限喔！另外，模擬器在 jwin95 下執行時，記得要把其它的應用程式關閉，如果你有 16MB 的記憶體，卻還是遇上記憶體不足的訊息就別理會它，以筆者使用的經驗來說，在 JWIN3.1 下的表現會比 JWIN95 好，至少在記憶體方面的需求就不是那麼嚴苛，某些可以在 JWIN3.1 使用的遊戲，到了 JWIN95 反而不能玩，如果模擬器可以直接支援 DIRECT X 的話，相信表現應當會更好才是。



發燒熱賣中

鋼鐵騎士團

讓世界在我腳下沸騰

布雷諾大陸上

BIBLE MASTER

著作權所有：GLODIA

總公司：北市吉林路144巷11號B
顧客服務專線 (02)567-4817
FAX:(02)581-5072
BBS (02)581-5071

直接向您的遊戲功力挑戰!!

知名漫畫改編之正統冒險RPG遊戲—



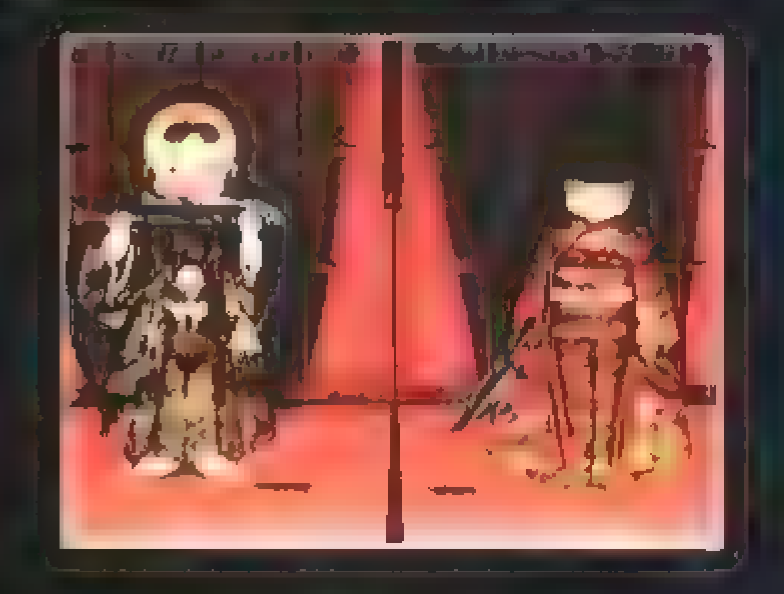


四月下旬 強力隆重登場!

龐大的故事內容，精彩且充滿刺激的冒險故事，
即將呈現在您的面前，如果您自認功力不俗，
就請您千萬不能錯過這部超強製作的冒險RPG。

為了尋找被妖魔附體的青梅竹馬—朝子
太郎帶著一群奇異可愛的好伙伴『背後精靈』
開始了一場艱辛困苦的長途之旅……
他們將如何對付襲擊朝子的惡靈呢？

這是一部空前浩大的奇幻冒險故事，
由日本命名畫家『手塚治虫』精心的描繪下
勾畫出這部美麗的動畫及豐富的人物情節
耗時三年傾力製作，是部不可多得的巨作，
現在，它將呈現在您的眼前…







北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添
置商業中心10F
TEL 852 7718138 FAX 852-3850686




禮物
Present Duo
六個唯美浪漫的故事，一次激情狂烈的接觸，
不可抗拒的深深感動，華義邀你親自來體會。
您想知道華義國際的最新遊戲消息嗎？
您想知道華義國際的最新遊戲攻略嗎？
您想知道日本遊戲廠商製作的最新遊戲嗎？
您想結交愛GAME族的男男女女嗎？
以上消息都在華義GAME王國雜誌中
只要您購買華義國際的遊戲
並將顧客回函卡寄回
即可免費試閱
華義 王國
看好 你 對
真人語音 加倍銷魂
華義國際
HWAEI INTERNATION
No Copy
檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02) 562-6373
(07) 726-1103
總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線：(02)567-4817
FAX.(02)581-5072
BBS:(02)581-5071

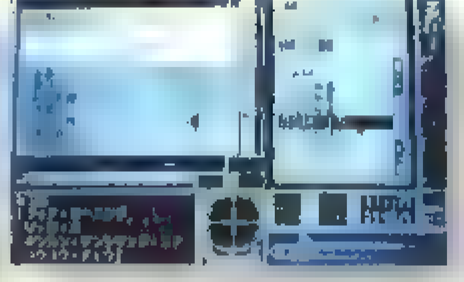

ORIGINAL VIDEO ANIMATION
POWER DoLLS
Detachment of Limited Line Service
-歐姆尼戰記2540-
廣受歡迎的『特勤機甲隊』正式搬上螢幕了；
如果你是POWER DoLLS 迷，千萬不能錯過；
假如你認為在電腦戰場上廝殺還是不夠過癮，
你更不能不看這場精彩好戲！
影帶即將登場！
植民惑星歐
姆尼上一場
捍衛家園的
生死戰即將
展開・・・
・中區發行部/
北市吉林路144巷11號
L.(02)581-2672
X.(02)581-2699
南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL.(07)726-1103
FAX.(07)723-8424
香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添
置商業中心10F
TEL 852-7718138 FAX 852-3850686
華義國際
HWAEI INTERNATION





你知道潛艇如何作戰嗎？在「沉默的艦隊」中，您將率領轟動全世界的「叛逃艦隊」：大和號核子潛艇，副艦長、水雷長、水測長會隨時向您報告「大和號」潛艇的各種狀況。遊戲中可以自由選擇是否依照漫畫的劇情。搭配上海江田艦長最喜愛的莫札特的41號交響樂更是氣勢磅薄。運用深海無常的地形與美、蘇帝國的強大艦隊展開一場殊死戰。







青出於藍的魔界之泉II

北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX.(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添
置商業中心10F
TEL.852-7718138 FAX.852-3850686







突破萬套的銷售成

讓數以萬計的玩家告訴你

真正的轉校生

就在華義

轉校生







王宗戰略模擬遊戲"鐵鎖的星群"在所有戰略迷引頸期待下完美登場

Schwarzschild EX

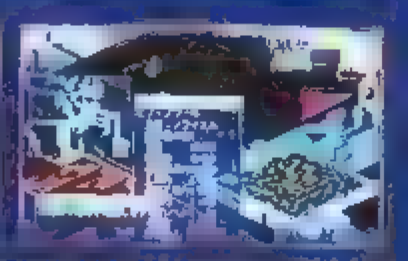
鐵鎖的星群

在強化國家的經濟力和工業力的同時，別忘和他國結盟，或必要時打一場戰爭，這一切決定完全操縱在你的手中，但結果是否能如你所願呢？．．．．．遊戲中以多種戰鬥模式，如：艦隊戰、星系戰，或要塞戰，而且使用SVGA256色畫面、CD音源等，使你真正享受CD-ROM版才有的快感。

光碟：700元








異星突擊
一個震撼視野的新類型遊戲
即將與您見面
旭光資訊股份有限公司
FAX：（02）9142505

風月寶鑑
～胭脂紅樓麻雀

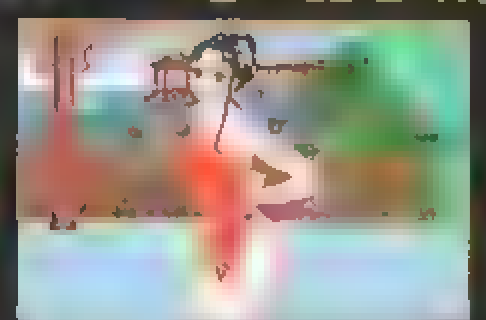
跟黛玉打牌
讓寶釵放槍
與惜春纏綿
都不再是遙不可及的幻想
身為賈家二少爺的你
將可一擁身陷眾家紅妝之齊福豔遇


六個胭脂紅樓麻雀館

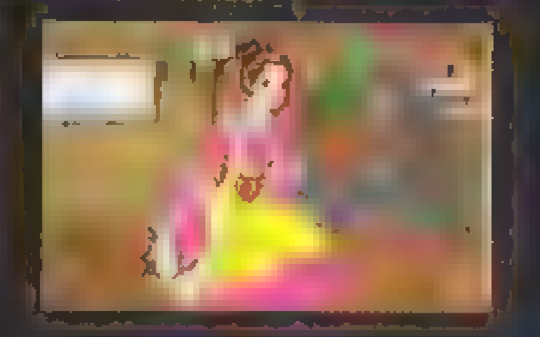

跟黛玉、寶釵玩十六張台灣麻將

～增加新玩法，多項寶物功能，讓你一享作弊偷窺的樂趣
～增加游標觸摸功能，讓你在欣賞之餘，不再心癢難熬
～增加語音功能，讓你感受金城十二金釵之嬌柔嫵媚

很有感覺的游標觸摸功能


寶二爺，別摸這，行嗎？
(大膽煽情的語音)


640＊480＊256色高解析度畫面之「正宗台灣十六張麻將」






彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166 FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
劃撥帳號：18064246
戶名：陳重雲

日本『卒業II』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下，和平未來，大銀河裡的動盪不安

大製作陣容：日本人物……「卒業II」總企劃……

內附CD 原音遊戲 主題曲

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。

日本Imagineer公司授權總代理

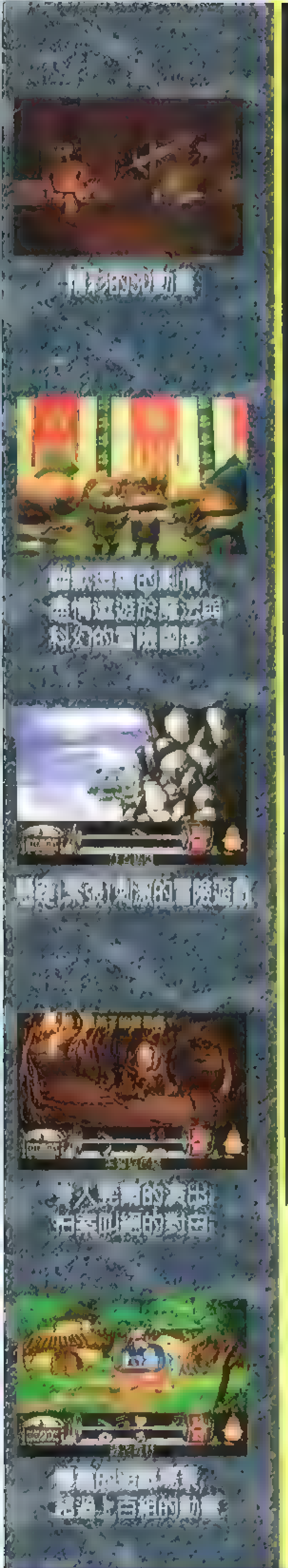


彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166 FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師

各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售

郵政劃撥：18064246
戶名：陳重雲



富豪列傳

亞摩斯紀事

一連串離奇的謀殺，綁架，召魂等...的陷阱
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中，
敬請期待，魔王與勇者的爆笑演出．

- CD-ROM 光碟版
- PC 386以上
- MS-DOS 6.0以上版本
- 記憶體4MB以上
- 操作方式：滑鼠必備
- 聲霸卡系列或相容音效卡


FEATURING
IN STEREO
NOW
NOW
REVOLUTION X
部隊、直昇機、戰車……
全方位戰鬥遊戲
革命
倒數計時！即將攻佔你的電腦
MIDWAY
Acclaim
entertainment, inc.
獨家代理
interWISE
英特衛多媒體聯合國
Call in 熱線：02-9996768



馬場大亨
兼具 養馬‧馴馬‧賭馬‧票馬
軟體世界 智冠科技有限公司
魔法門之英雄無敵
NEW WORLD COMPUTING, INC.
Heroes of Might and Magic
探險！戰鬥！攻
背叛！平妖！
遊戲文字：中文
遊戲類型：策略
你的城主生涯，
窮你畢生之力，
大起大落的征戰歷程，
魔法門系列所有怪物傾巢而出，正式與你爲敵！



遊戲天堂
Klik & Play
遊戲天堂
遊戲中附有許多遊戲範例，您可以修改或者重新發揮天馬行空的想像，自學指引方面以語音講述一個遊戲的形成大綱。
故事板編輯器上可開啟遊戲關卡畫面，由
關卡編輯器中
七種移動方式，為您的物件注入追
逐步編輯器是遊戲的重頭戲，這裡
只要幾個步驟，一個奇妙遊戲即時可玩！
不用專業鑽營，一個設計大夢即可實現！
數學土撥鼠
水果盤
羅蜜歐救公主
黑白棋
動畫編輯器將
圖像編輯器可自行在背景及單一畫
事件編輯器使已調整過的遊戲更臻完美，修正物
MAXIS
軟體世界
智冠科技有限公司

馬場風雲

For WIN 3.1 & WIN

非凡中文版

MICRO LEAGUE
Horse Racing

賭馬強強滾　鈔票源源來！



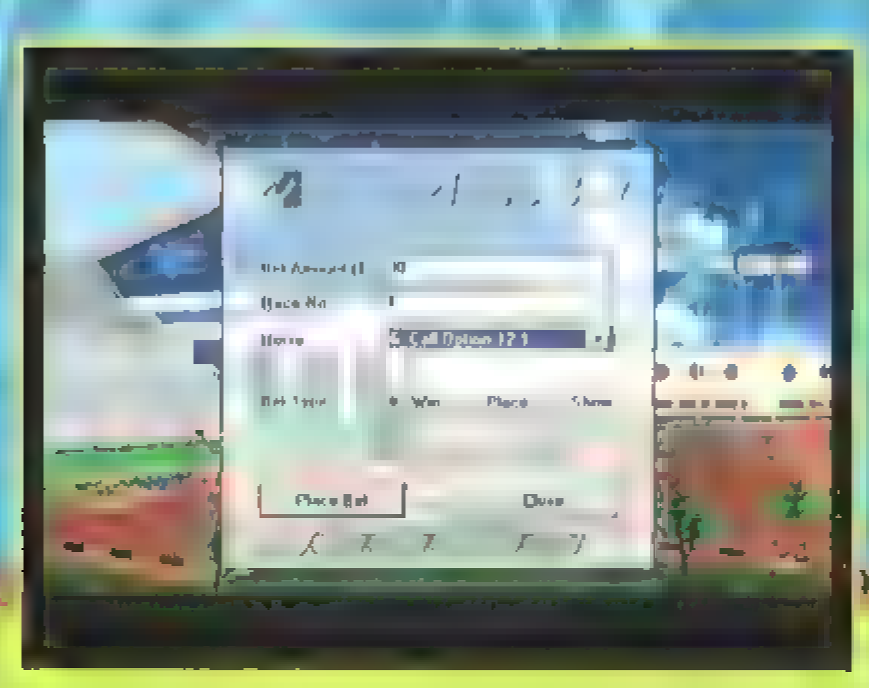
SOFTWORLD

賭馬是一種很爽的經驗！











現在就請你放開心胸，走上馬場，觀看馬兒出閘時，風馳電掣的狂奔英姿，然後選一場下注，賭賭自己的運氣和相馬功力，感受馬場扣人心弦的緊張氣氛。來一場狂賭吧！破產或是一夜致富就看你表現了。




寶島新電動
爆笑
水滸伝
RHAPSODY OF THE BANDITS
爆笑益智棋盤大卡司大製作
CD、磁片同時發行密切注意上市時間
增產報國
經濟至上
漢堂工作團 年度大車拼
敬請認明
漢堂商標 笑魁元祖
漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)396-6800 FAX：(02)391-5054


模擬師父
待一朝功成破繭，龍吟九天之外
打作一位自己心目中的俠士嗎？
名優秀的弟子，以便在十年後爭取"
徒弟的性格和品行也千萬不
漢堂國際資訊有限公司



辛巴達幻境奇航
SINBAD IN THE LOST CAND
完全支援中文WINDOWS95作業系統
640×480
256色高解析度遊戲
遊戲内容全程語音
十餘個精彩絕倫的全螢幕過場動畫
數十首精心製作，曲風優美的音樂
近百個華麗壯觀的3D場景
浪漫奇幻的故事情節，幽默風趣的對白
上百段精緻細膩的劇情動畫
完全支援
中文WINDOWS95作業系統
640×480.256色高解析度遊戲
遊戲内容全程語音
台灣第一個完全支援Windows
95,Windows NT
熱賣中
保証令您刮目相看!!敬請期待!!
捷友資訊科技股份有限公司 設計製作
台北市重慶北路四段228號8樓
TEL:(02)8122617 FAX:(02)811520
戶名：倚強科技股份有限公司
劃撥帳號：18575263
台灣總經銷商
倚強科技股份有限公司
TEL:(02)557-5138 FAX (02)553-7606
香港總經銷商
ADD:UNIT A,3/F.,TUNG LEE BLDG.,1043 TUNG
CHAU WEST ST.,LAI CHI KOK KLN
TEL:(852)2302 0080 FAX:(852)2314 0129
瑞士總經銷商
亞太科技股份有限公司 Asia Pacific Technology
ADD:Im Baumgartten 27C Felben
8552,Switzerland
TEL:41-51-7652266 FAX 41-52-7652525
南區代理商
第三波文化事業股份有限公司
地址 高雄市中正二路18號10樓
TEL:(07)225-4886 FAX:(07)225-4893

DOOM II 之 瘋狂戰士

2100關 NEW

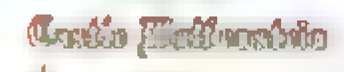
更厲害的武器
更噁心的怪物
更難纏的迷宮

永無止境的夢魘－再度復活



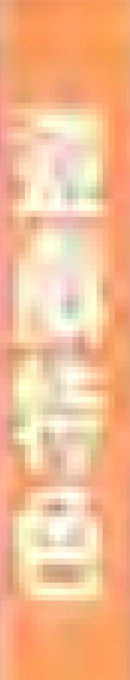






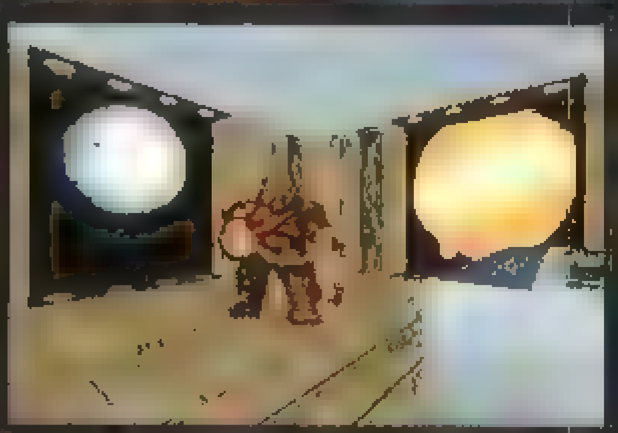






- 數量龐大的遊戲關卡，任您隨意連結。
- 操作容易的關卡選擇介面
- 風格迥異的戰場，帶您遨遊不同的時空。
- 古典交響樂、[illegible]、特殊的太空音樂，加上爆笑的音效、[illegible]和恐怖的幽冥聲，給您全新的遊戲體驗
- 您可以[illegible]、潑辣的女戰士和帶墨鏡的帥哥戰士闖入各種不同的奇異世界。





新片預告 創世機神



PC電玩史上最暢銷的3D即時戰鬥遊戲
蒐集全世界超過2100關的DOOM II關卡檔
完整DOOM II密碼大公開（無敵密碼、不死密碼、穿牆密碼……）

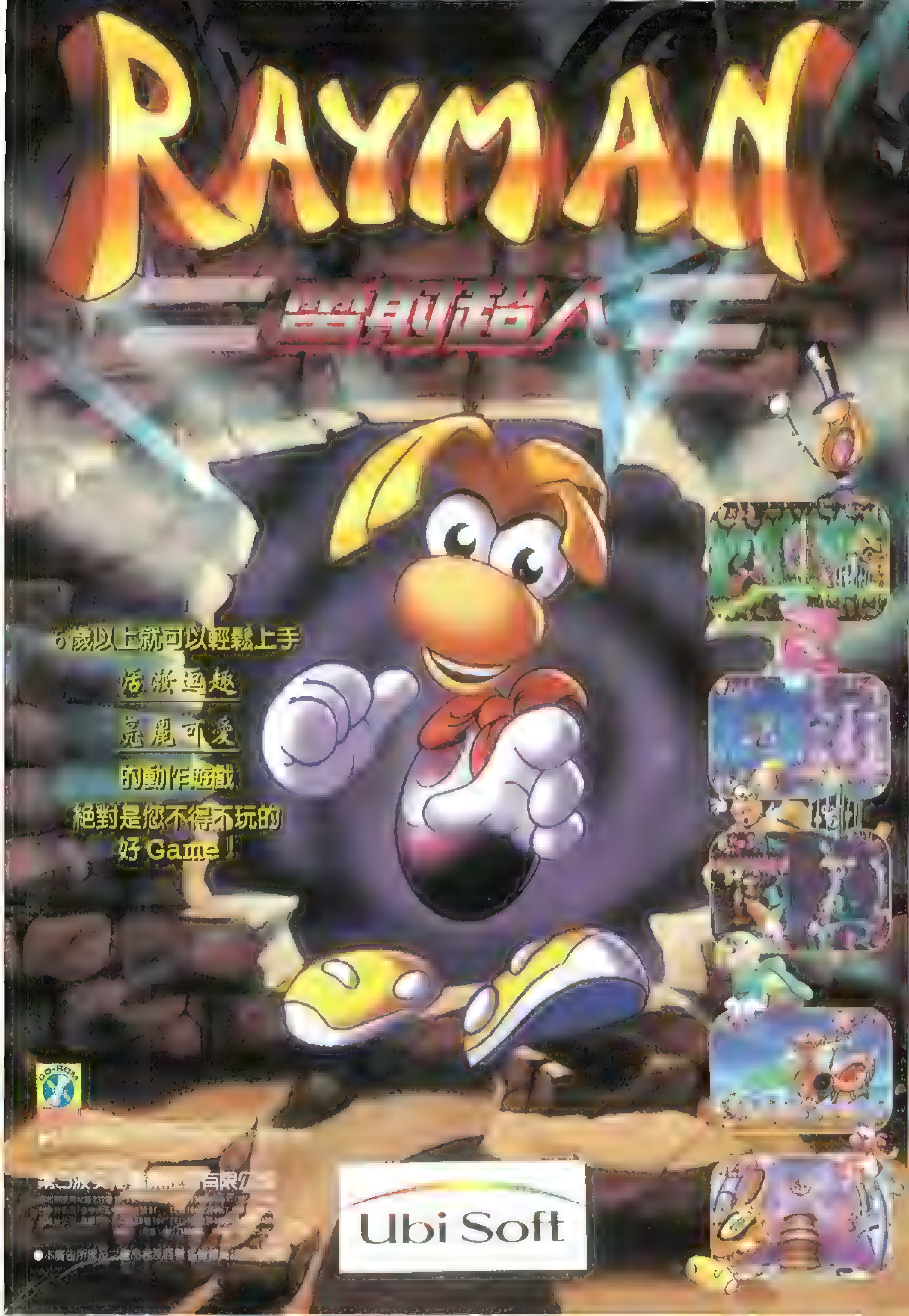


弘邦資訊股份有限公司 新竹郵政483號信箱 TEL: 03-5350536
FAX: 03-5421726



啥人講只有你會灌籃！

重量級益智動作遊戲
全方位3D捲軸畫面
特殊密技、巧妙通道
今天的你會很高手！
親切的操作方式
支援鍵盤及所有市售標準搖桿


RAYMAN
6歲以上就可以輕鬆上手
活潑逗趣
亮麗可愛
的動作遊戲
絕對是您不得不玩的
好Game！
CD-ROM
Ubi Soft

第三波提供您最新、最迅速、最合理的原版遊戲軟體與您共享 MINDSCAPE 的光碟精品



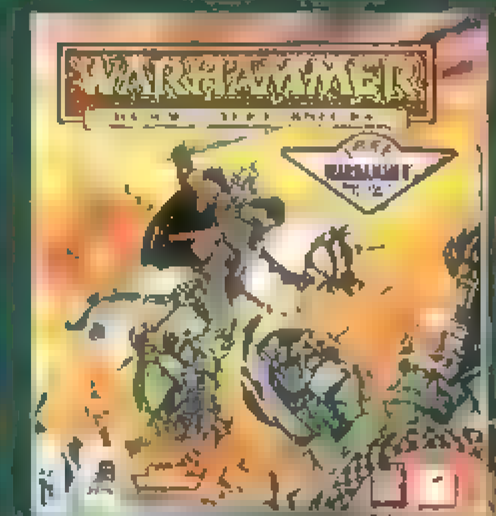
The Ravea Project
(Dos/Win 95版)
980元



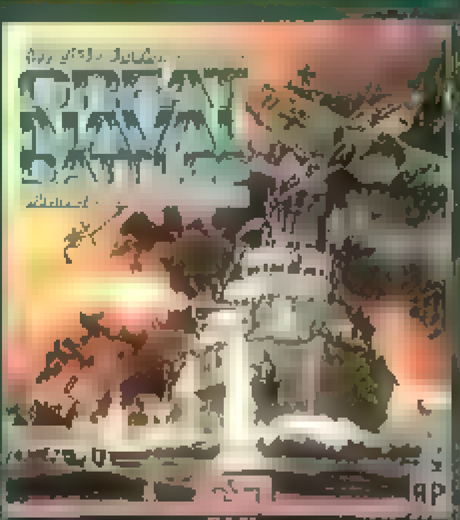
魔幻元帥
Fantasy General
(Dos/Win 95版)
950元



超速快感
Cyber Speed
(Win 95版)
900元



Warhammer
(Win 95版)
900元



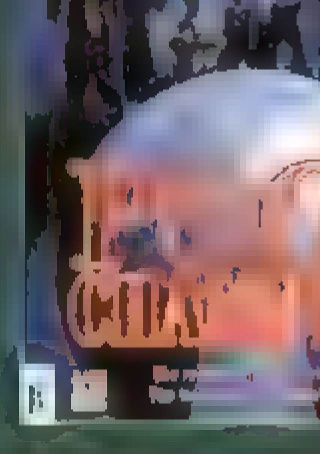
大海戰IV
Great Naval Battles IV
(Dos/Win 95版)
980元



Silent Hunter
(Dos/Win 95版)
950元



Steel Panthers
(Dos/Win 95版)
980元



Pool Champion
(Win 3.1 / Win 95版)
900元



Angel Devoid
(Dos/Win 95版/四片光碟)
1350元

熱門新片預告

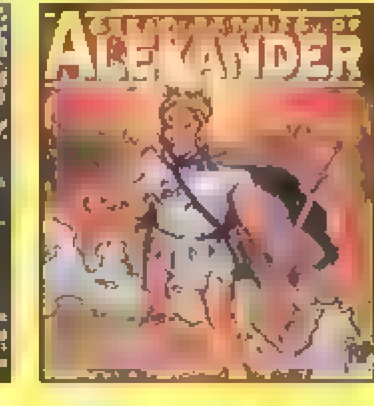



Death Keep
(Win 95版)

Azrael's Tear
(Dos/Win 95版)



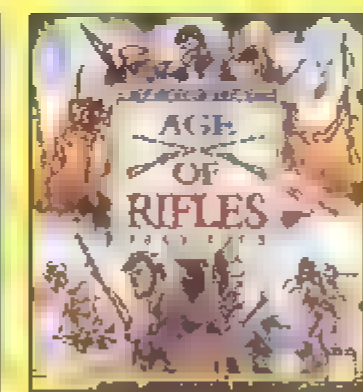

Renegade II
叛艦迷航 II
(Dos/Win 95版)



Great Battles of Alexander
(Win 3.1/Win 95版)



Su-27
(Dos/Win 95版)



Age of Rifles 1840-1905
(Dos/Win 95版)






●第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行
第3波文化事業股份有限公司



文明帝國長賣 3 年半，現在

第二代以 Win 3.1、Win 95 環境的光碟版再颳遊戲熱潮！

文明帝國 II



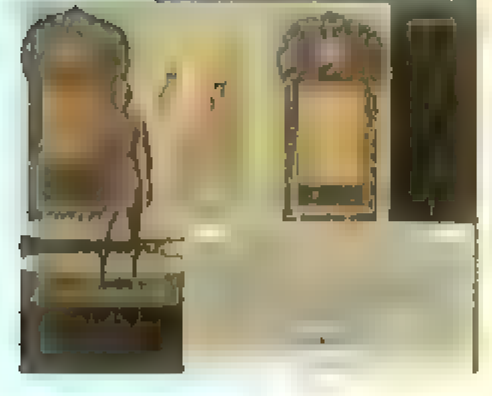


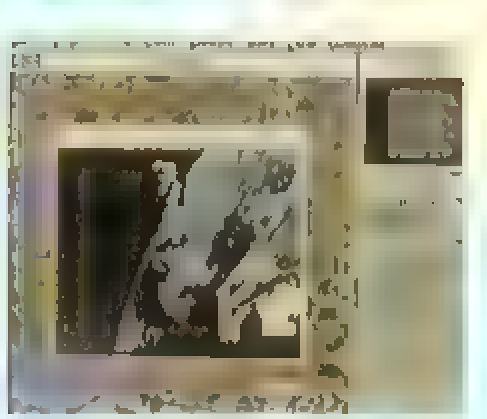
- 從石器時代到太空時代，建立屬於自己的霸權。
- 新增「神級」難易度，挑戰玩家的功力。
- 建立您的名聲與關係，考驗您的外交手腕。
- 全新的戰鬥系統，新增作戰單位和戰略設施。
- 增加多種可以發展的科技與文明。
- 內附文明小百科，增加文明演進的常識。
- 地圖編輯工具，可自行建造更具挑戰度的時代。

全省熱賣中

產品內附中文手冊及文明演進表兌換券

原版包裝，中文版享受！



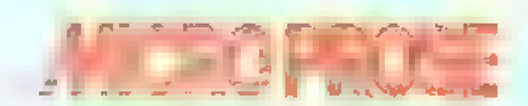




●第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售







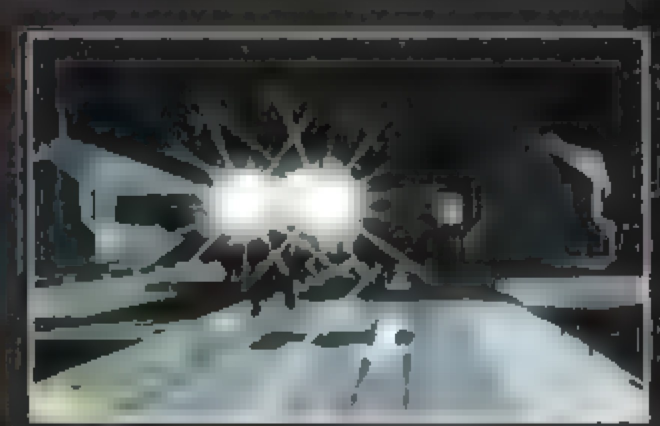
代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL (02)7136958 FAX (02)7151950
台中分公司 台中市五權路2-3號8F TEL (04)2274467 FAX 2274492
高雄分公司 高雄市中正一路18號10F TEL (07)2254886 FAX 2254893
BBS (北區) (02)7189264 (南區) (07)2254993

鷹揚資訊代理高品質國外軟體第一砲！

終極 機甲戰士

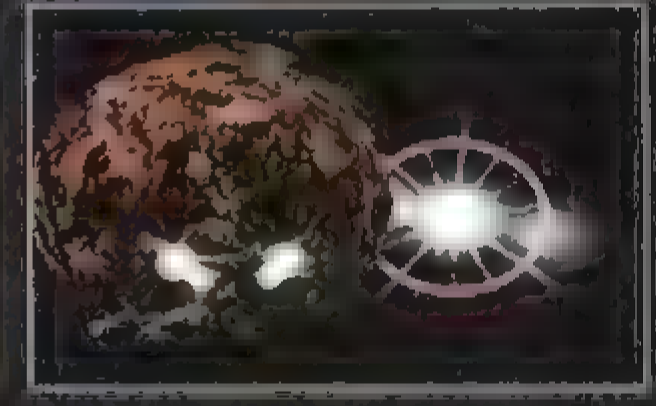
MECHWAR















3D的震撼！

立體、流暢、火爆！

- 全部由3D電腦所精心繪製的機械人及動畫
- 華麗的多層捲軸戰鬥背景 令您有如身歷其境
- 機械人武器與各部份零組件均可自由更換
- 各種奇特 的攻擊招式 令您耳目一新
- 眾多強力的武器及特殊配備任您取用







／劉稼禹

我是羅伯特．雷普利。知名的冒險家和紐約珍奇館的擁有者。那天，我和陳梅一起搭機返回紐約，一進門就發現事情有點不太對勁。有人闖進了我的珍奇館。展覽室裡的那條巨型眼鏡蛇已不知去向。當我們衝進辦公室時，發現管理員李方正受到巨蛇的威脅。我立刻急中生智，用地上的捕蛇棍（ Handling Stick ）將蛇抓住關進箱子裡，然後李方告訴我，曾經在埃及跟蹤過我的那些壞蛋們，現在已經到紐約來了…



或許，那些梟小不是單純的盜匪，他們是為了某種特殊的目的而來。因為，不久前我才收到史爾特森男爵的一封密函，信中曾提及有關中國秦始皇的一個重大秘寶。嗯…事情似乎變的有趣起來了。我們一起走出辦公室，我問李方近來館裡的情形怎樣，他回答目前大致還過的去，不過卻得再找些更新奇的展覽品來吸引觀衆才行。我打開男爵的信（ Post Marked Envelope ），仔細的閱讀起來，果然其中隱藏了一個驚人的中國古代之謎。這下，我的好奇心被完全挑起來了，於是我問陳梅近來北平的局勢如何。她有點難過地說，國民黨和共產黨的內鬥不斷，而鄰近列強則個個對中國虎視耽耽…她實在有點擔心她祖母的安危。不過，她又說，畢竟她對中國的了解比較深，她願意不顧任何危險地陪我一起去北平…

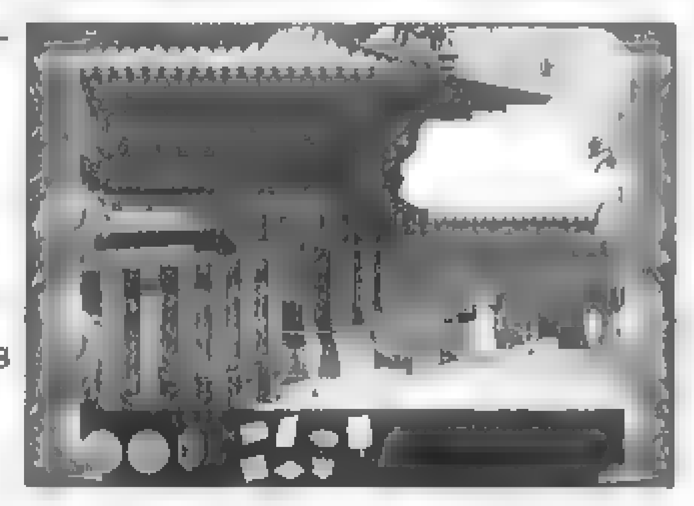
在感動之餘，我離開珍奇館到旅行社去發了一封給史爾特森男爵的電報，順便又訂了兩張立刻直飛北平的機票。不久之後，我和陳梅便到達了北平。

在旅行社裡換了點中國錢之後，我和陳梅稍做交談，便離開旅行社進入北平市街。在大殿入口（ Hall of Classics ）附近，有個和尚擋住了我們的去路。陳梅表示她會爲我們弄兩張通行證來，叫我待在原處別做什麼傻事然後離開。我順手在筆記簿上（ Journal ）爲大殿入口畫了一張素描後，便一個人在大街上閒逛。街邊有一位老婦人正用一頂軍帽（ Soldier's Helmet ）裝飼料餵食鴿子，當我看到那頂帽子時，不由得令我想起以前的軍旅時光。於是我用以前從軍時的紀念照片和她交換那頂帽子。接著，我走入打鐵舖的後巷，沒想到有個討厭的乞丐一直跟著我，如果我拿了任何鐵製品，他就會大喊「小偷」召來警察把我抓走；除非我趕緊把手裡的鐵器放下，他才會止住大叫。在這後巷裡，有一個大輪（ Wheel ），沒想到在我一碰之下，它就四散開來。我趁乞丐不注意的時候，立刻撿起地上的七根木製承軸（ Seven Spokes ）收好。然後我又看見在乞丐（ Peasant ）身旁有什麼東西在閃閃發亮（ Punkpile ），原來，那是一個中國的古代護符哩（ Rebus Amulet ）！我用錢（ Chinese Yuan ）和乞丐交換了那個寶物，然後

快步走出後巷。

由於那乞丐一直跟在我身邊十分礙手礙腳，所以我便把和老婦人換來的軍帽丟到鐵匠鋪的遮棚上（ Awning ），然後那貪心的乞丐爲了想得到帽子，就轉移注意力到那上面去了。這時，我走回大殿入口旁的圍牆邊（ Alley Wall ），用七根木柱插在牆眼中，順勢爬過了圍牆。

當我一進入宮殿之後，取得通行證的陳梅剛好進來。她狐疑地問我是怎麼進來的，我當然不會告訴她實話。就在這時候，我看見地上有個東西在閃爍，拾起來一看，原來是個價值不菲的銀蝶藝品（Silver Butterfly ）！然後，我和陳梅一起往西走到正殿前面，我拿起筆記簿把宮殿（ Stairs ）的樣子記錄下來。



在寶塔（ Pagoda ）前有一位和尚擋住了我們的去路。我拿起一旁的鑼槌（ Mallet ）敲響了鑼（ Gong ），不久之後便有一位大和尚出來接進我們。我和他交談了一會，得到了不少有關牾師父的重要情報。和陳梅短暫交談後，我回到旅行社，把兩樣寶物全寄回紐約給李方，然後訂下了機票立刻前往下一站丹錫（ Danzig ）。

抵達德國丹錫之後，我收到了陳梅在倫敦的舅父所寄來的信。我和旅行社換了一些馬克之後，便朝向史爾特森男爵的城堡出發。

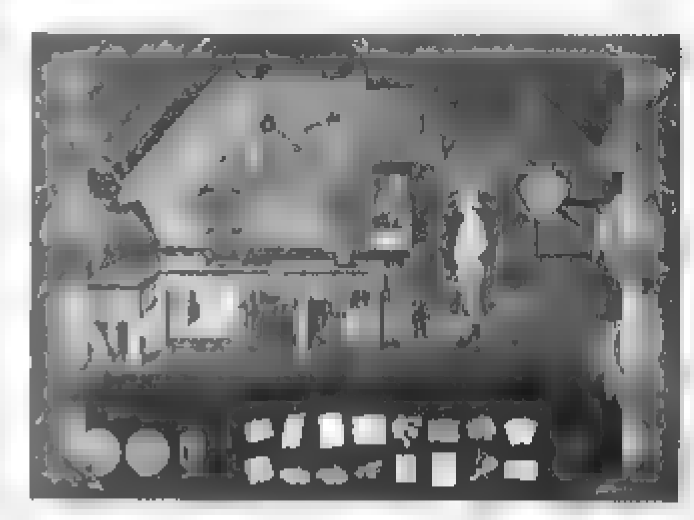
男爵的城堡是一個很有特色的地方，處處可見以撲克牌的黑桃爲造型的器物。我和園丁沃爾夫（ Wolf ）交談了一會兒，沒想到他卻是個見錢眼開的人，不給錢就別想得到消息。我給了他一點馬克，向他打聽男爵的事。終於，他同意帶我去見老男爵—那是男爵的墓室（ Tomb ）—老男爵業已作古，現在已由其子繼承男爵的名位。我拿起墓室旁的梯子（ Step Ledder ）架在牆上，然後爬上去，打開柵門（ Grate ）往裡面看。可惜只能看到一條連接鈴鐺的繩子和機關。

我走回正院，進入城堡（ Castle Door ）去見新任男爵。在和男爵長談之後，男爵大方地允諾我在城堡裡自由走動。等男爵離開後，我從會客室裡拿走了沙發下的取款條（ German Banknote ），然後到彈子房（ Billiaards Room ）去進行調查。

我打開了寫字桌（ Writing Desk ），在裡面發現了一封信（ Envelope ）、幾張紙條（ Notes ）、和一串鑰匙（ Keys ）。我打開信來看，發現了一張稀有的郵票。接著，我順手拿走了球檯上的紅球，走到牆上的壁畫（ Painting ）旁邊，在其左邊發現了一個奇怪的黑桃記號（ Ace of Spades ）。我朝那記號摸去，找到了一個小小的按鈕（ Switch ）。使勁一按的結果，一旁的壁畫竟應聲打開！原來，在畫的後面有一個秘密夾層。我走近夾層，打開煙盒的蓋子（ Lid ）拿一支古巴雪茄，再按下裡面的紅鈕（ Red Button ），打開通風柵門（ Vent ），把紅球放進右邊的圓洞（ Hole ）裡。沒多久，我便聽見奇怪的機械聲，我趕緊按下壁畫旁的黑鈕把夾層關上，這時卻發現撞球檯已傾斜了一個角度。於是我拉起檯面，往下走入桌下的秘道。

沒想到在桌球室的正下方，竟然有一個奇怪的實驗室。而當我一進入這實驗室之後，梯子也自動縮了回去—換句話說，我已完全被困在這裡，無路可逃了！

我打開抽屜（ Drawer ），拿走裡面所有的東西。接下來，備普利的逃生實驗便將登場！首先，我把幫浦夾（ Pump Grip ）裝在幫浦（ Pump ）上，然後再以外科用皮管（ Surgical Tube ）來連接噴嘴（ Nozzle ）。取下水管（ Faucet Pipe ）和水龍頭開關（ Faucet Handle ），在氣壓活門（ Air Valve ）上裝上開關。再取下槓桿（ Level Key ）使之與桌上的承軸（ Table Pivot ）互相連接。最後，從牆上拿走週期表（ Periodic Table ）放入心型的玻璃皿中（ Glass Jar ），所有的器材大致就已準備就緒。



現在，我關上了空氣閥（ Air Valve ）使用幫浦（ Pump ）。再打開空氣閥後，便可順利取得卡在玻璃皿中的翡翠（ Emerald ）。我順便用筆記簿把翡翠的樣子記下來，然後再準備做第二個實驗。

首先，我從翡翠上面取下一個塞子（ Cork ），再用翡翠柄鬆開玻璃皿上方的鐵架（ Iron Support ），拿走玻璃皿。取下幫浦開關（ Pump Rod ）和槓桿（ Level Key ），並將之組合。把槓桿置於牆上的支架上（ Bracket ）。組合玻璃皿、塞子、橡皮栓（ Rubber Plug ）、和幫浦夾（ Pump Grips ）後，再掛在槓桿上面。連接水龍頭和水管（ Hose ），再接到玻璃皿中。取下外科用皮管連至供水管上（ Faucet Stem ），再把水管（ Garden Hose ）和外科用皮管連接起來。把水龍頭的開關（ Handle ）裝回去，打開水源…哈

，牆上的鐵門終於打開了！我拿走其中的信函，看完裡面的內容後，把翡翠放在顯微鏡下觀察，結果看見「Ti Xe」兩個元素符號。嗯…根據男爵信中所提示的，我想它所代表的一定是一個密碼：4522 。我把旁邊的按鈕機關轉至 4522 ，哈！賓果！秘門果然開了！

在離開了實驗室後，現在該是要想辦法進入老男爵墓室的時候了。我在城堡前匆匆畫下它的素描後，便立刻返回城裡的旅行社，把郵票和取款條寄回紐約，同時也訂下了立刻飛往紐約的機票。

在回到紐約後，我儘快趕回珍奇館，在辦公室左側展覽大廳門邊的飼養箱中，找到了李方的小烏龜（ Turtle ），並且順手拿走了放在抽屜裡的飼料（ Turtle Treats ）。在拿到了這兩樣物品後，我馬不停蹄地趕回了丹錫的黑桃城堡。

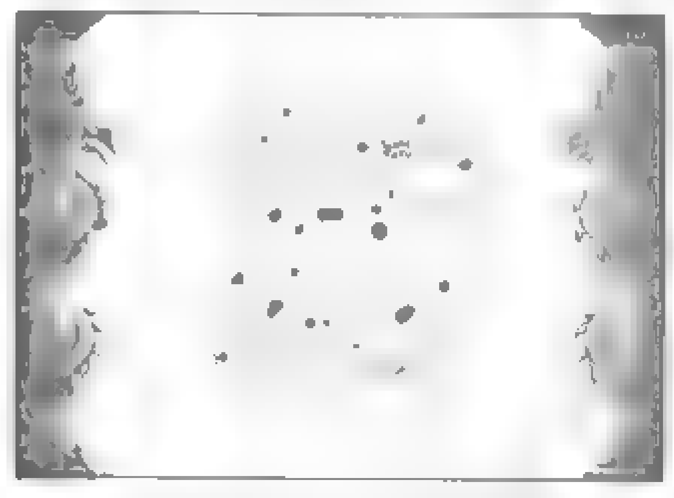
來到了城堡前院之後，我用手破壞園丁剛修好造型的庭樹（ Topiary ），然後到側院去告訴園丁此事。趁園丁離開後，我拿走他的修剪工具（ Edger ）和木板（ Plank ），回到老男爵的墓室，把木板架在大花盆上（ Urn ）爬上去，打開柵門（ Great ），把烏龜飼料放進去，用工具（ Edger ）將之推到深處，然後再把小烏龜放進去。做好這些佈置之後，我趕快離開現場。沒多久，可愛的小烏龜就為了要吃飼料而牽動墓室的銅鈴，讓園丁誤以為是已死的老男爵還魂了！趁此大好良機，我趕快進入墓室，讀取老男爵的手稿，並取得重要的石碑之謎對應關鍵（ Key ）。回到旅行社後，我把翡翠寄回紐約，然後訂機票搭下一班飛機到秘魯（ Peru ）的利馬。

在利馬的旅行社裡，我看到櫃檯上有一個奇怪的眼睛型時鐘（ Clock ），又在角落裡看到一塊古老的石碑（ Stele ）。我順手將石碑上的記號畫在我的筆記簿上。我和服務員換了一些當地的貨幣後，提及他那個造型奇特的時鐘的事。最後，我訂了到伊斯特島去的機票（ Easter Island ），並立刻前往。

在伊斯特島上，我遇見了行蹤詭異的十二樹博士（ Dr. Twelvetrees ）。在向她打聽所有有關魯大師的事之後，她終於願意帶我去看一些〝有趣〞的事。她說，在島上有許多奇妙的人頭巨像，同時也有一個女人經常會到海邊去靜坐冥思…當博士離開後，我拾起沙灘上的浮木海鸚（ Driftwood Puffin ），發現它的形狀很像一隻眼睛。然後我也撿起了一塊浮木樁（ Driftwood Stump ），把它豎在一個大洞裡（ Large Hole ）裡。我回到博士的營地，拿走了竿子（ Pole ）和上面被扯破的衣袖（ Sleeve ）。然後我搭機飛回到利馬，看看四週的裝飾，發現有許多海鸚飾物。和旅行社的職員交談後，最後用海鸚和他交換鐘。

在取得我要的東西之後，我再度搭機回到伊斯特島。我往東走來到巨像處（ Head ），先抄下了它上面的符號（ Glyphs ），再藉破衣袖之助取得了它的眼珠（ Obsidian Disk ）。我回到海灘邊，以浮木樁（ Driftwood Stump ）作支點，架好木竿（ Pole ），用手撬開巨像下的石頭，使巨像得以轉向。嗯，這個巨像到底隱藏著什麼樣玄機呢…我向海灘邊的老婆婆（ Old Woman ）詢問，並且把像眼睛的鐘面（ Clock Facing ）和巨像眼珠（ Obsidian Disk ）送給她，她很高興地在我的協助下，把巨像的眼睛裝回原處。

在興奮之餘，老婆婆告訴我在這個島上有一個大秘密之後，自己就一個人走了。在她離開之後，我趕快回去告訴十二樹博士這個新發現。可是博士並不在營區裡；不過她卻留了張字條和地圖給我。我進入右邊的小屋中（ Shed ），拿走引擎線（ Pull Cord ）。我東晃西晃，不久之後，博士終於回來了。我把我的新發現告訴她，於是兩人一起來到海邊。我們在岩壁中發現了一些土著的手工藝品（ Whale Bone Horn,Stick and Shell Map ），但博士很失望的表示，那都是些很平常的東西，沒什麼特別的價值，說完就先行離開。我拾起了她掉在地上的打火機，心裡回想起老婆婆所說的話…



這島上有一個大秘密…我把引擎線和鯨骨組合在一起，裝了點海水，然後走回到取得巨像眼睛的地方。

我往西走，進入佈滿巨石的山區。在一塊紅色巨石前有一塊較小的灰色石塊，我把一些海水灑在地上的黏土中，然後移動灰色石頭。在滑開的石頭後面有一個裂縫，裡面有一件古文物石板（ Rongorongo Tablet ）。嗯，博士一定會對這個很感興趣。我也順手把它畫在筆記簿上。

當我走回博士的營地時，我發現博士正被跟蹤我的人挾持住了。我從小屋的後窗爬進去，拿起火星塞工具（ Spark Plug Tool ）轉鬆油箱的栓子（ Plug ），並把引擎繩和鯨骨分開，用引擎繩（ Pull Cord ）將門上的金屬線（ Wire ）和油箱栓子（ Plug ）綁在一起。我打開油箱蓋（ Gas Tank Cap ），點燃打火機（ Lighter ），並把打火機放在地上，然後拉動屋樑上的電線，立刻從窗子那裡爬出去。

當然，壞人沒我聰明。他們全被炸死在小屋裡了；而冷若冰霜的博士現在也對我完全改觀。但是我沒有太多時間可進行任何羅曼蒂克的活動，我必

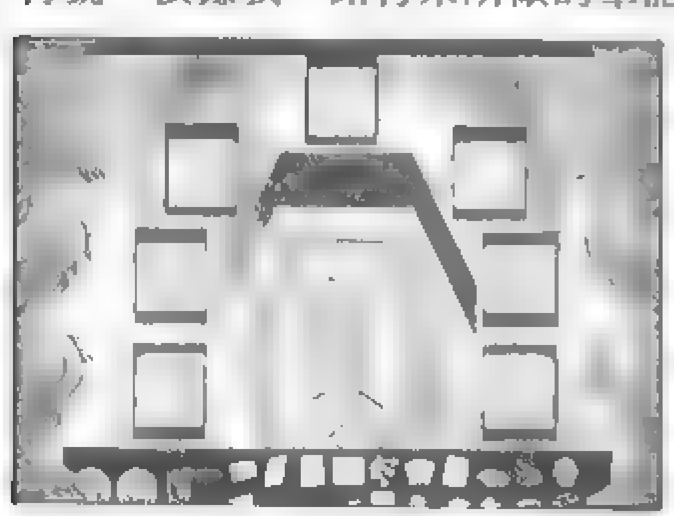
須立刻趕到莫可莫奇（ Mocha Moche ）去進行下一步的調查。我在旅行社裡把岩壁中所發現的兩樣東西寄回紐約給李方（ Whale Bone Horn,Stick and Shell Map ），然後搭乘下一班的飛機離開。

到了莫可莫奇之後，我沿著繩子走到斷崖的彼岸，那裡有一個人正在洞裡挖掘。和他搭訕了一會之後，我買了一個風乾的人頭（ Shrunken Head ），然後又用被詛咒的翡翠（ RomanovEmerald ）和他交換梯子（ Ladder ）和鏟子（ Shovel ），再順手撿起坑邊的玩具（ Wheeled Toy ）。我繼續往東走，發現階梯邊有一塊雕刻了符號的石板（ Stele ），便趕緊把其內容記錄下來。圖：13

爬上石階之後，我來到平台處（ Terrace ），從一旁的牆上扯下二根藤蔓（ Clump of Vines ），再走回斷崖的旁邊。把兩根藤蔓都綁在多臂雕像上（ Spider Statue ），然後分別將它們的末端（ Green Vine Coil,Brown Vine Coil ）朝對岸的大樹（ Tree ）丟過去。靠繩子走回斷崖左邊，把棕、綠兩根藤蔓分別在樹上綁好後，我解開原先的繩子（ Rope ），靠藤蔓走回斷崖右邊。這下，我便可以順利的取得堅固的繩子了。

拿起原本放在一旁的鏟子（ Shovel ），我回到平台繼續爬上塔頂（ Tower ）。在那裡，我把木梯架在祭台左角的凸起物上（ Altar ），推到石柱（ Altar Post ）使之固定，然後再把繩子繫在梯子末端，沿著它往下爬，從凹陷（ Niche ）處拿到了水晶頭骨（ Skull ）。收好繩子後，我走下高塔，進入一旁的觀測台（ Observatoory Room ）。

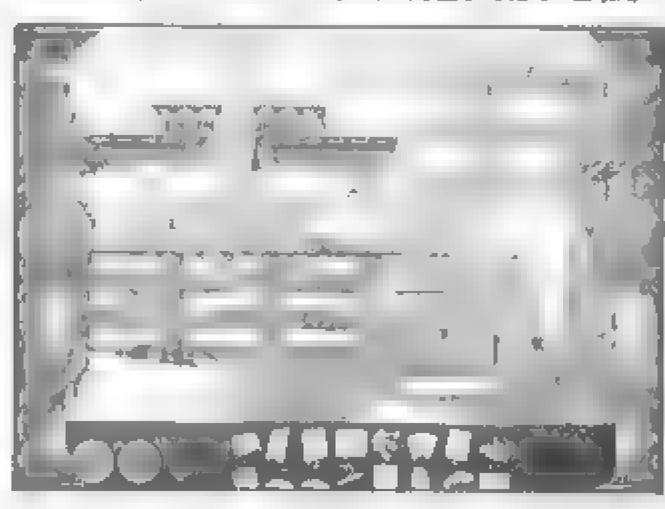
觀測台的大門是緊閉的，上面還有一些特殊的符號。根據我一路行來所做的筆記，我發現這些符號的排列全遵循著某種順序。再加上門而上的蜘蛛圖樣與門口兩側的兩座多臂雕像（ Spider Statue ），我立刻就猜出了正確的謎底。



進入屋內之後，我把水晶頭骨放在骷髏身上（ Skeleton ），再把鏟子插入底座絞盤的空洞中（ Hole in Capstan ），並開始旋轉它。沒多久，觀測台的屋頂就被轉至某一特殊角度，而射入七彩的天光。我趕快用筆記簿畫下我所看到的美景和各符號所對應的顏色，然後迅速離開。

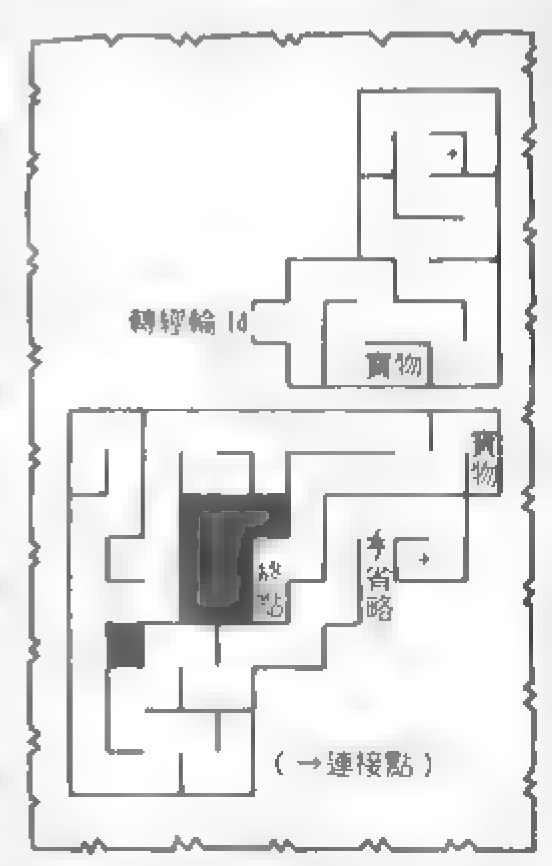
現在，謎題已經解開了大半。我的下一個目的地在錫金（ Sikkim ）。我回到利馬的旅行社後，把在莫可莫奇找到的風乾人頭和玩具古物寄給紐約的李方，然後便訂下前往錫金的機票，馬不停蹄地朝下一站飛去。

一到錫金之後，我便收到了一封電報。看完後，向櫃檯服務員略微打聽一些消息，然後我換了些麻布，便往目的地的喜馬拉雅山古寺（ Temple ）出發。當我來到古寺時，有一名僧侶正在牌樓前守衛（ Guard ）。在他的手上戴有一只紅寶石戒指，很引人注意。在與他交談之後，得知非教徒是不准進入的；於是我靈機一動，把從黑桃古堡中取得的那支古巴雪茄（ Cigar ）上的標籤撕下來（ Cigar Band ），權充紅寶石戒指矇混進去。



進入寺廟後，那裡一共有十六個轉經輪（ Prayer Wheel ），每個都由一位僧侶看管。和十六位僧侶交談後，我拿走第四、六、九、十二、十五號的轉經輪，然後把智慧之輪（ Wisdom Wheel ）拿給第四位僧侶、把沈靜之輪（ Seren-ity Wheel ）拿給第六位僧侶、把和平之輪（ Peace Wheel ） 拿給第九位僧侶、把洞察之輪（ Insight Wheel ）拿給第十二位僧侶、把真理之輪（ Truth Wheel ）拿給第十五位僧侶。當所有的轉經輪都正確歸位後，我找到修鍊最久的第九位僧侶詢問，即發現位於第十四號轉經輪處的神殿秘密通道入口已被打開。

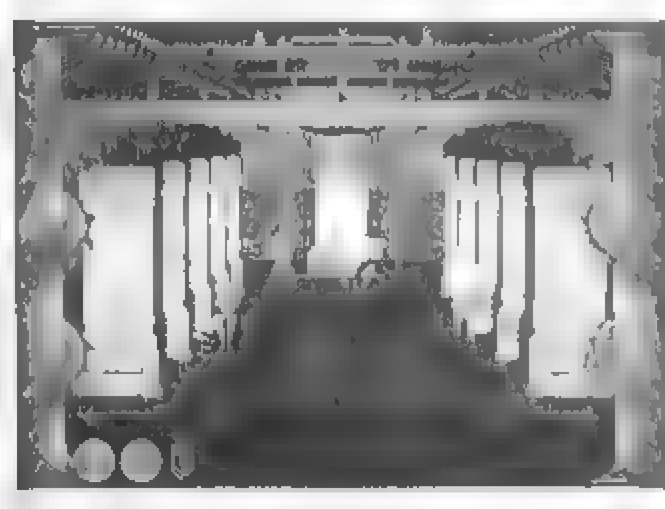
接下來可是一段漫長辛苦的時光。進入神殿地底迷宮之後，每一個房間都有四根拉繩可分別控制四個不同方位的燈光開關。當燈光被打開後，才能安全進入下一個房間。雖然這迷宮走來耗時甚久，不過最後我還是找到了二件寶物（ Chisel, Incense Burner ）並順利地到達通往頂殿之處。



在最後一間房裡，四個方位的拉繩中，只有北邊的繩子可使繩梯降下。我順著梯子爬上去，進入頂殿。原來魯大師的手記（ Master Lu's Book ）就收藏在這裡！我趕快記下了書中的內容，順便也將壁上的文字符號一一抄錄下來。這次，當我爬下繩梯之後，很快地就找到了離開迷宮的出路。嗯，現在該是我回北平去解開魯師父之謎的時候了！

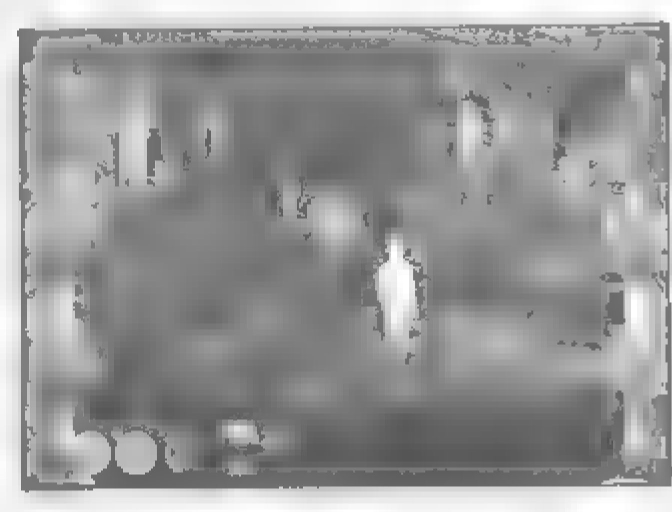
回到旅行社將發現的兩項珍寶寄回紐約給李方後，我飛回了北平和陳梅會合。我們兩個都知道，此行必定是危險重重，姑且不論是否能順利取得寶藏，連能不能全身而返都是未知數…不管怎樣，現在的我們早已不能回頭了！

此時北平市裡已經戒嚴。我與陳梅進入宮殿，發現住持已慘遭殺害。我們很快地解開了魯大師的謎語，而原本我以為在依斯特島已將他們炸死的那名漢奸，卻突然活生生地出現在我的眼前！手中有槍的他奪走了我身上的所有物品揚長而去，並留下一名打手來對付我和陳梅。弱小但習武防身的陳梅為了保護我，拼命地和那名巨漢打鬥，然堂堂七尺之軀的羅伯特．雷普利，竟然只能束手待斃！突然我靈機一動，走出殿外拿來銅鑼（ Gong ）和鑼槌（ Mallet ），再回到殿裡用鑼把左方的火盆蓋住。如此一來，掉入火盆中爆裂的子彈就不會再四散亂射。接著我趁打手退進右邊角落時，推倒厚重的石碑，不偏不倚地把那打手壓個正著。我用鑼槌把卡在縫隙中的筆記簿勾出來，但是裡面的資料已被漢奸撕掉了…我撿起火盆（ Brazier ）邊地上的碳屑（ Charcoal ）塗在筆記簿上，使原本的筆印子全浮現出來。還好，最重要的資料還在。於是，我便和陳梅立刻前往始皇陵，希望能阻止漢奸取得中國的最大秘密！



到了始皇陵附近之後，我們和當地的農夫閒談了一會兒。不過他所知道的不多。我在四週閒逛，在破陶堆（ Pottery ）裡發現了秦俑的殘肢。我請陳梅向農夫請教，但是他也說不出什麼所以然來。我打開地窖的門（ Root Cellar ）下去，發現裡面有一道牆頗有蹊蹺。我搬開牆邊的米袋（ Rice Sace ），發現牆中露出一隻兵俑的手。我回到地面上，用錢向農夫買了他的鏟子（ Farmer's Shovel ），接著再回到地窖中用鏟子挖鬆牆上的手（ Hand ）。就在我想把那陶製的手扯出來之際，牆角的一部分塌陷下去，露出一個大洞來（ Hole ）。我趕緊回去請陳梅問農夫有沒有油燈，可惜他只有一根火柴…但也聊勝於無。我拿了火柴，再度進入地窖，但整個人卻不小心跌入牆洞（ Hole ）中…

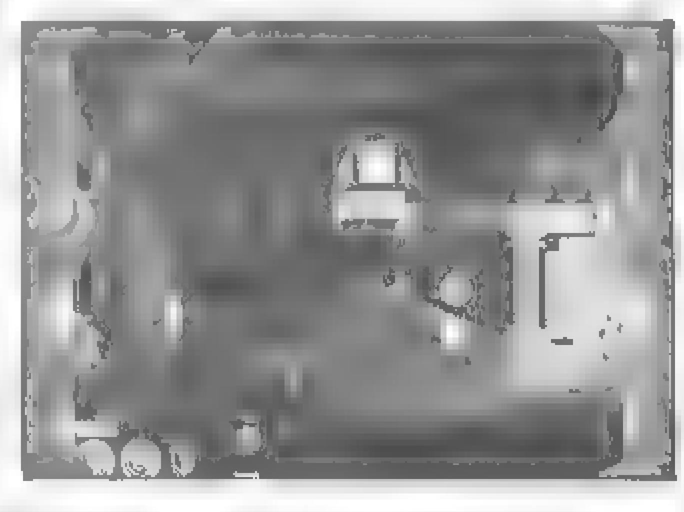
哦！我們終於找到傳說中的始皇陵了！根據筆記上的資料，我推動第五個穿藍衣服的秦俑（ 5th Blue Soldier ），又拉動第一個穿紅衣服的秦俑（ 1st Red Soldier ），並在紅衣秦俑附近拾起一根木樑（ Wooden Beam ）。這下側廳的玉門總算開了。我拾起地上的木柱（ Wooden Post ），拿走兩名守門武士的玉盾（ Shild ），然後，我還從有黃衣秦俑的通道中推出了一輛雙輪戰車（ Chariot ），向東進入玉門。



在玉門後面的通道裡，躺著壞人的屍體。我拿走了門上的曲柄（ Crank ），再把戰車推入玉門後的通道，以避開通道中的暗箭機關。於是，我們很順利地來到了第二道門前。我先用曲柄（ Crank ）使門升起，然後用木柱（ Wooden Post ）頂住，再用木樑（ Wooden Beam ）卡在門廊上（ Corridor ）使門不致落下。就這樣，我們順利地過了第二關。

取回了木柱和曲柄後，我們又再繼續往北行。在這裡有個巨大的木橋機關（ Bridge ）。我先扳動旁邊的巨輪（ Wheel ），使之旋轉約一百五十度左右，而露出邊緣的小洞。我把鏟柄插入洞中（ Hole in Bridge ），然後再旋轉巨輪，使橋面恢復原狀但鏟柄朝向我們這邊以卡住橋面。我把曲柄交給陳梅，叫她走到對面。等我轉動巨輪取出鏟柄之後，將橋面恢復水平，再叫她旋轉曲柄。如此一來，這木橋機關之謎就已解開。

我們繼續向東走，進入始皇陵地宮中最金碧輝煌的正殿。我和陳梅走到通道的盡頭，由於護城冥河中全是比重極大的水銀，所以我穿上兩面玉盾做鞋（ Two Jade Shilds ），滑行至正廳的入口處。進入大廳後，我迅速拿走陵墓上的玉璽（ Imperial Seal ），不料此時卻有某樣機關被我啟動，整個地宮開始撼動…



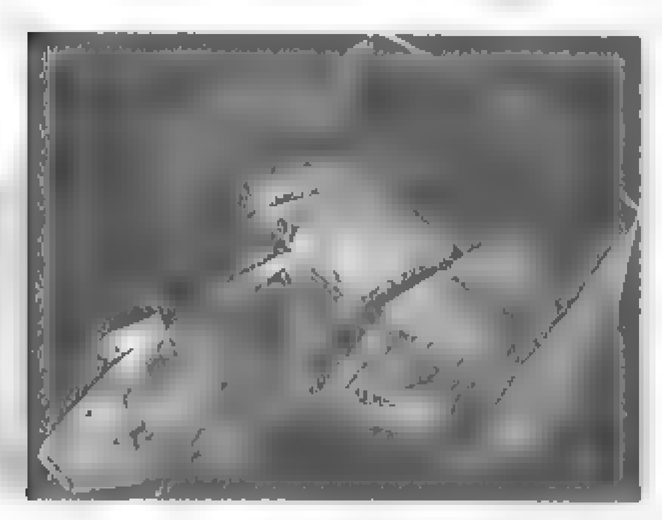
我衝出大廳，回到陳梅處，正準備向外逃離的時候，沒想到史爾特森男爵竟出現在我們面前，並強行奪走了玉璽！但男爵似乎仍沈浸在貪婪的歡娛中，絲毫未察覺到整個地宮即將崩陷…

事情最後就是這樣。我和陳梅失去了財富，雖不情願；但是人死了，再貴重的寶物也無福消受。而我與陳梅，卻有一連串驚險、美好的冒險經歷可以回憶傳誦－那就是我們心中永遠的無價秘寶！



銀河飛將IV 戰術指引

●莊振宇



以下攻略以任務爲單位，提供遊戲中可能出現的各種劇情。其中所謂的印象値，對遊戲的進行相當重要。如果某一人對你的印象越好，他在任務中的殺敵率就會增加，如果他是技師，對你戰機的性能就會有所影響。

本攻略的完成要感謝 Origin公關部的 David Swafford的熱心支持及連絡，Origin圖書部及版權部的 David Ladyman 所提供的遊戲流程表，還有 Chris Roberts 的遊戲角本及遊戲數値設定表。



任務 1A

★任務簡介……………◀

在這個任務中，玩家的目的是要到達Orlando Depot。在一開始，Maniac 會跟你挑戰。然後，你就會被海盜們攻擊。將他們除掉，然後向 Orlando Deopt 飛去。到達時，你會看到 Orlando Depot 被炸掉，現在，修正航道，前往 Blue Point Statation 。

★要訣……………◀

(1) Maniac 在出發前把武器改成訓練模式，當玩家遭到攻擊時，約需 20 秒才能回到戰鬥模式，這時，玩家可以用後燃器，快速移動，以躲避敵人火力。

(2)不要忘了叫 Maniac 〝break and attack〞。

★選擇……………◀

你赴 Maniac 之約來到酒店，這時一位退伍的軍人跟你要錢買酒：

Help him out. 他會在 10B 的任務中助你一臂之力

Straighten him out. 他就不幫你，任務會變得更難。

Maniac 要求跟你挑戰一場：

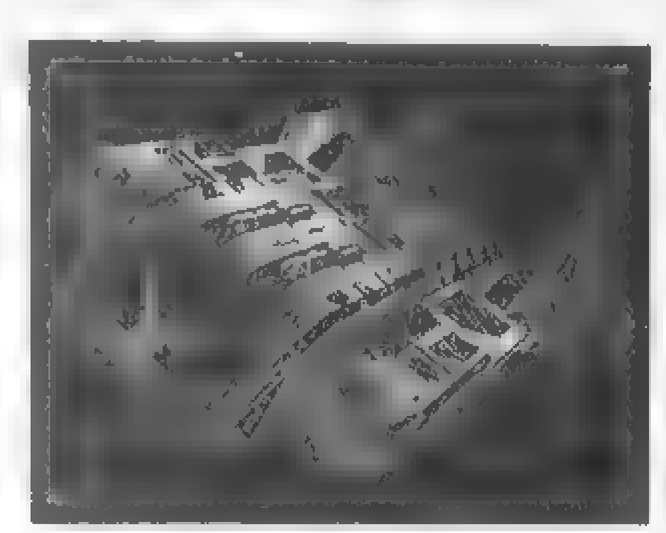
Affirmative. 跟其單挑。

Negative.Maniac 會嘲笑你一頓

★結果……………◀

任務成功：到任務 2A

任務失敗：嗚呼哀哉！





任務 2A

★任務簡介……………◀

在這個任務中，玩家的目的是要護送一艘運輸艦到達跳躍點，然後保護 rader array 。這時，玩家會看到一群敵機，而玩家會被告知不要向其開火，跟蹤它以得知其巢穴，然後回到

Lexington 。

★要訣

(1)當海盜出現時，他們會集中火力於運輸艦上，但是運輸艦是否被摧毀，並不影響本任務的結果，所以，玩家不要亂了手腳。

(2)跟蹤敵機時，距離須保持12000以上，但也不要離得太遠，當你收到〝proceed to the next waypoint〞訊息時，馬上回轉，然後朝下一個導航點前去。

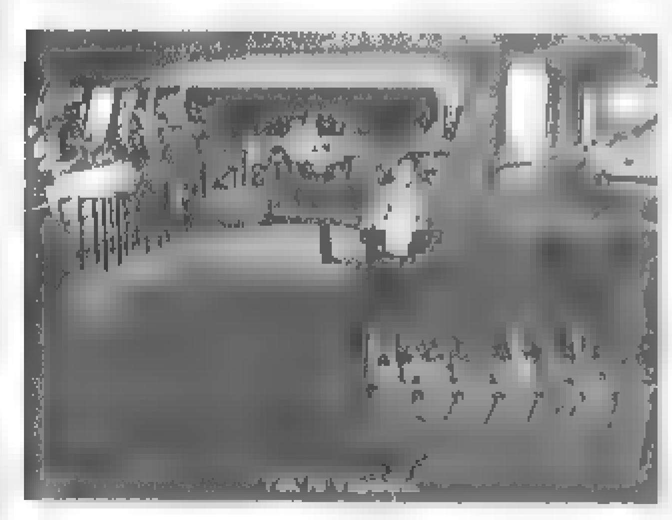
★選擇

無

★結果

任務成功：你知道敵人的基地在何處，到任務 2B1

任務失敗：跟蹤失敗，導至下一個任務更加困難，到任務 2B1





任務 2B1

★任務簡介

在這個任務中，玩家會駕駛一架 Longbow 直搗敵人基地，如果在前一個任務中成功的話，這個任務的難度就會減低。反之，如果前一個任務失敗的話，這一個任務就會變得更加困難。

★要訣

(1)使用艦上電腦建議的裝備進行任務。

(2)在主艦解決之前，敵機會一直出現，因此，請先幹掉敵方主艦。

(3)敵方主艦會逃走，因此請用重火力攻擊。

★選擇

你會跟 Catscratch 講話：

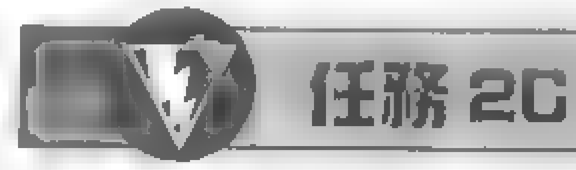
I like this kid 他對你的印象會好，以後殺敵率會增加。

What's this kid want with me 他對你的印象會差，以後殺敵率會減低。

★結果

任務成功：敵方主艦被你摧毀，到任務 2C

任務失敗：敵方主艦逃走，到任務 2C



任務 2C

★任務簡介

爲了解救一些地面上的人員，必須充份了解地面的建築。因此，玩家必須在這個任務中靠進敵方地面基地，然後拍照，照片數量越多越好。

★要訣

(1)使用飛彈，先將對空雷射摧毀。

(2)使用後燃器，把敵機甩掉。

(3)使用 H 鍵來切換武器／照相。

★選擇

無

★結果

任務成功：照到至少 15 張照片，到任務 2D

任務失敗：到任務 2D

任務3A

★任務簡介

在這個任務中，玩家得保護我方運輸艦，以修復一座被海盜奪去的實驗室。在這之前，玩家會遇到不少敵機。

★要訣

(1)敵機 Avenger 後方有炮管，請小心。

(2)在運輸艦停泊在實驗室太空站後，兩架 Avenger 會接近攻擊，儘速把它們除掉。

(3)在運輸艦停泊在實驗室太空站後，玩家必需在兩分鐘內把所有敵人解決。

★選擇

跟 Catscratch 的對話：

New brass 他對你的印象會好，以後殺敵率會增加。

This kid asks too many questions 他對你的印象會壞，以後殺敵率會減低。

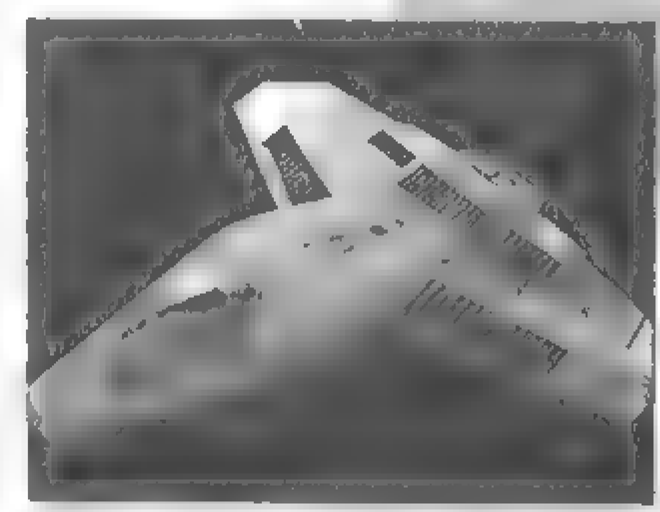
★結果

任務成功：成功占回太空站，到任務 3B

任務失敗：到遊戲結束畫面



任務 3B



★任務簡介

在這個任務中，玩家必須向侵犯我方領土的 Border World 艦隊提出警告，如果他們不聽，則玩家就得給他們顏色瞧瞧。

★要訣

在本任務中，敵方只要有一艘主艦被摧毀，他們就會投降，所以在玩家寡不敵衆的情況下，請全力攻擊其中的一艘主艦。

(2)用 torpedoes 可以很輕易的炸毀母艦。

(3)如果玩家飛到兩架敵方戰艦中間，他們就會互相開火。

(4)在他們投降後，馬上停火，以免他們展開困獸之鬥。

★選擇

Vegabond 跟 Maniac 在互相辨論：

Confed's abusing their authority.

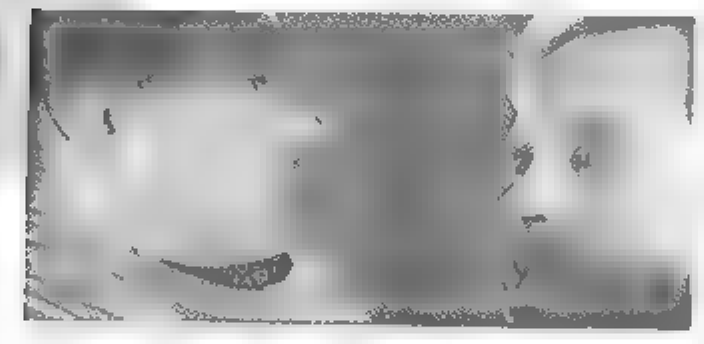
Confed needs to clamp

down. （無論選哪一個都無所謂）

★結果

任務成功：到任務 3C

任務失敗：到任務 3C





任務 3C

★任務簡介

在這個任務中，Eisen 反叛而逃，你被命令去抓他回來。在半路上，Vegabond 會跟你說他要追隨 Eisen，玩家必須決定是否也要反叛。

★要訣

(1)如果你要反叛，就得解決掉跟你而來的三個隊友，如果你不反叛，你就要幹掉 Vegabond。

★選擇

與 Catscratch 的對話：

The kid's got a point他對你的印象會好，以後殺敵率會增加。

Who's he to question Confed ？他對你的印象會差，以後殺敵率會減低。

★結果

如果你反叛：

任務成功：跟 Eisen 與 Vegabond 離開，到任務 4A

任務失敗：到遊戲結束畫面

如果你不反叛：

任務成功：到任務 6A

任務失敗：到遊戲結束畫面



任務 4A

★任務簡介

你跟 Eisen 及 Vegabond 來到反叛軍主艦 Interpid，剛到埠時，正值 Confederation 的戰機攻擊，你必須要將他們全數擊落。

★要訣

(1)你無法指揮僚機。

(2)不要向僚機鎖定的目標開火。

(3)不要輕易使用飛彈，等到敵方 Thunderbolt 戰機到時才使用。

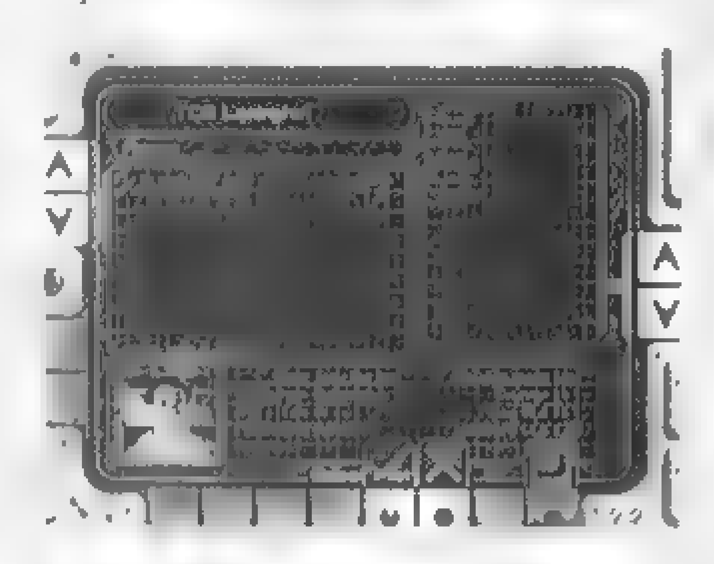
★選擇

無

★結果

任務成功：到任務 4B

任務失敗：到遊戲結束畫面





任務 4B

★任務簡介

在這個任務中，玩家必須經過幾個航點，把 Confederation 戰機都予以消滅。

★要訣

(1)留下所有飛彈，直到你遇到 Arrow 戰機的攻勢時才使用。

(2)不要飛到 Thunderbolts 的後面，因為其後方火力驚人。

(3)不要讓 Excaliburs 跑到你後面，因為其 ITTS 很強，火力亦是強大。

★選擇

跟技師 Pliers 交談：

Bet this old coot knows what he's doing 對你的印象變好

Here's a guy they should have put out to pasture 對你的印象變差

注：Pliers 對你的印象跟你所駕駛戰機的性能成正比，如果他對你的印象越好，你以後所飛的戰機就會飛的越快。

★結果

任務成功：到任務 4C

任務失敗：到任務 4C



任務 4C

★任務簡介

在這個任務中，玩家必須護送 Intrepid 到跳躍點，並把擋路的 Lexington 摧毀。

★要訣

(1)調整電力供應，把武器及修護各撥一些到防護罩上。

(2)使用 torpedoes 解決 Lexington 。

(3)用 Leech 飛彈使 Longbow 失去動力，然後將其摧毀。

(4) Longbow 會一直前來，直到 Lexington 毀掉為止。

★選擇

跟 Pliers 的對話：

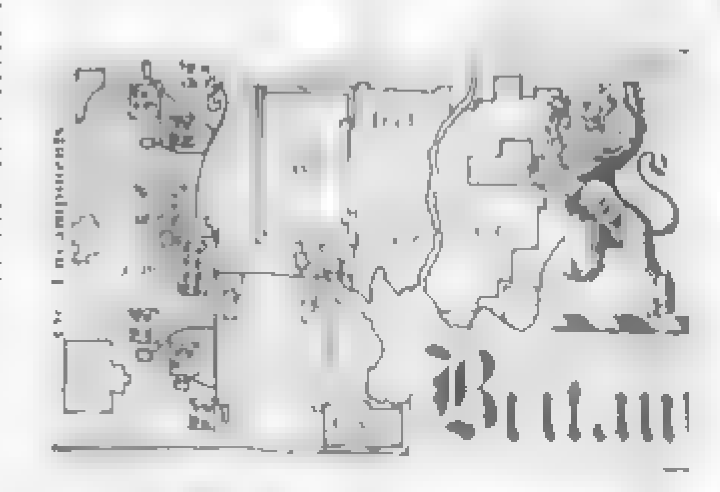
Well,he is resourceful 對你的印象變好

I knew this guy was trouble 對你的印象變差

★結果

任務成功：到任務 5A

任務失敗：到遊戲結束畫面





任務 5A

★任務簡介

在這個任務中，玩家得解救一艘被 Confederation 所攻擊的 Border Worlds 船艦。

★要訣……………………◀

(1)用盡各種飛彈，並集中火力，盡快解決 Condeferarion 戰艦。

★選擇……………………◀

跟 Panther 的對話：

Yeah … you'd think 對你的印象變好

She's dreaming …對你的印象變差

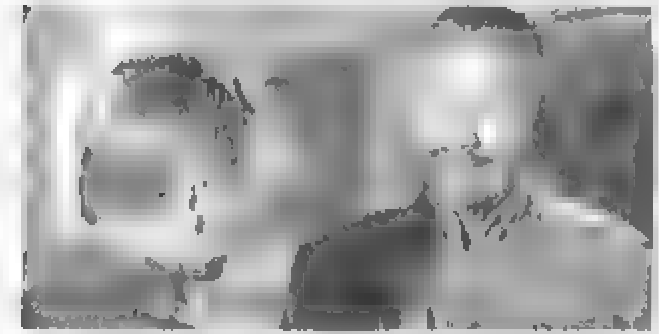
★結果……………………◀

任務成功：到任務 5B

任務失敗：到任務 5B



任務 5B



★任務簡介……………◀

在這個任務中，玩家必需將敵方通訊站旁邊的 radar buoy 全數消滅，然後在敵機全部毀滅後，將 Vagabond 及 Sosa 射入敵方通訊站，Vagabond 會死在敵方通訊站內，再將 Sosa 以拖曳光束接回機內，回基地。

★要訣……………………◀

(1)使用隱型裝置，才不會被敵方炮臺打中。

★選擇……………………◀

跟 Pliers 的對話：

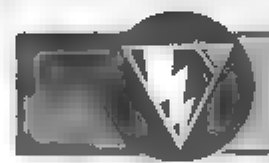
This thing could be very useful 對你的印象變好

I can't trust this guy 對你的印象變差

★結果……………………◀

任務成功：到任務 7A

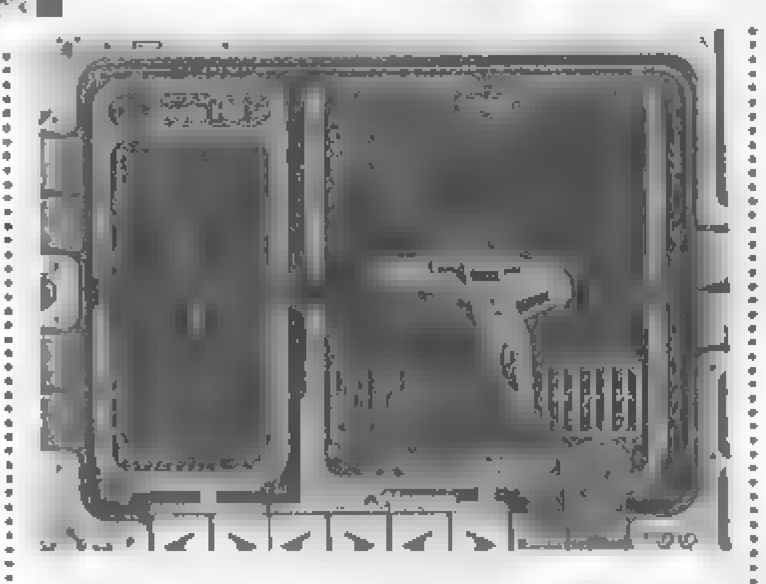
任務失敗：到遊戲結束畫面一



任務 6A

★任務簡介……………◀

在這個任務中，玩家必需搜



尋 Eisen，但是除了被一些敵機攻擊外，你將找不到 Eisen。

★要訣……………………◀

(1)將防護罩的電力供應調高。

★選擇……………………◀

無

★結果……………………◀

任務成功：到任務 6B

任務失敗：到任務 6B



任務 6B

★任務簡介……………◀

在這個任務中，玩家必需毀掉 intrepid 跟其他的戰機，Seether 將會是你的僚機。你將不會遇到 Intrepid，但是 Seether 會捉住一個你們所打下來的駕駛。

★要訣……………………◀

(1)用電腦預設的裝備即可。

★選擇……………………◀

與 Catscratch 的對話：

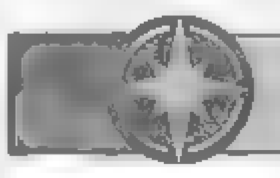
What a self important bastard. 他對你的印象會好，以後殺敵率會增加。

Everything's going to hell. 他對你的印象會差，以後殺敵率會減低。

★結果……………………◀

任務成功：到任務 6C

任務失敗：到任務 6C



任務 6C

★任務簡介……………◀

在這個任務目的是毀掉 Intrepid，到達 Intrepid 後，Eisen 會邀你反叛。

★要訣……………………◀

(1)反叛才有生路。

(2)反正要投降，讓你的僚機去讓 Intrepid 損傷損傷，等一下要反叛時可以省事。

(3)在答應投降前，鎖住 Lexington，然後答應反叛，並把所有的飛彈射向 Lexington。

★選擇……………………◀

與 Eisen 的對話：

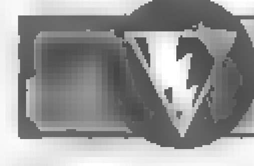
Affirmative 答應反叛，你必需把 Lexington 毀掉。

Negative 死路一條。

★結果……………………◀

任務成功：到任務 7A

任務失敗：你若不反叛，你一定會被 Interpid 幹掉。但若是反叛後而無法將 Lexington 幹掉，則到遊戲結束畫面二。



任務 7A

★任務簡介……………◀

Interpid 收到一架運輸艦的求救信號，玩家必須要將其安全護送回 Interpid，玩家會發現那將是 Kilrathi 的船艦。

★要訣……………………◀

(1)敵方戰機 Arrow 會隱型，所以請使用 Image Recognition 飛彈，在目標隱型時，才能讓飛彈改道射中另一架 Arrow。

★選擇……………………◀

如果你是從 6 號任務來的：

跟 Pliers 的對話：

Bet this old coot knows what he's doing 對你的印象變





好

here's a guy they should have put out to pasture 對你的印象變差

★結果

任務成功：到任務 7B

任務失敗：到任務 7B



任務 7B

★任務簡介

你的任務是要摧毀，正在攻擊 Kilrathi 星球的 Confederation 戰機。

★要訣

(1)將所有的 Avenger 先解決，你可以用 Leech 將他們的動力消除。

★選擇

跟 Panther 及 Catscratch 的對話：

Straighten this kid out Panteher對你的印象變好，Catscratch對你的印象變差 Do I look lik I hav all the answers ? Panther 對你的印象變差， Catscratch 對你的印象變好

跟 Hawk 的對話：

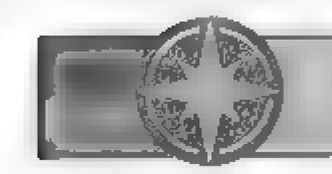
He's missing the point … Hawk 對你的印象變好

bitter guy.Hawk 對你的印象變差

★結果

任務成功：到任務 7A

任務失敗：到任務 7A



任務 7A

★任務簡介

你的任務是掃蕩所有的航點，並且掩護 Dekker 跟 Melek 進入敵方基地。

★要訣

(1)盡快將宇宙海盜的戰機幹掉，因為他們的火力集中於我方所護航的載運船。

(2)當你把 Dekker 與 Melek 送入基地後，4 架隱型 Arrow 會出現，其中兩架會攻擊我方載運船，先將該兩架幹掉。

★選擇

無

★結果

任務成功：到任務 10A

任務失敗：到任務 10B

任務 10A

★任務簡介

不明物體發出的電波干擾了 Intrepid 的儀器，你必須搜尋所有的航點，找出干擾源，並將其毀滅。當你來到干擾源區時，戰機的所有儀器都會失靈。

★要訣

(1)在所有的儀器都將失靈的情況下，用 Banshee 出任務較為妥當。

(2)把所有防護罩的電力都撥到武器上。

(3)通訊儀器失效，用 alt+B 叫僚機攻擊。

(4)不要停下來！必要時用後燃器加速離開。

(5)當 Sosa 叫你到第三航點時，把電力供應都調回正常。

★選擇

無

★結果

任務成功：到任務 10B

任務失敗：到任務 10B

任務 10B

★任務簡介

這個任務的難易度，與任務 1A 中做的抉擇有關。如果你曾幫助在 1A 中的那個人，他就會提供你一些情報，任務比較容易；反之，若你未曾幫他，本任務就會較難。本任務的目的是毀掉敵人的母艦，較難的任務會遇到較多的敵人。

★要訣

(1)把所有的防護罩及修護電力都撥到武器上。

(2)在還未將敵方母艦毀掉前，即使 Auto Pilot 的燈亮了，也不要按下 A 鍵。

(3)先解決戰機，再解決母艦。

★選擇

無

★結果

任務成功：到任務 11A 或 12A

任務失敗：死路一條。

任務 11-1

★任務簡介：

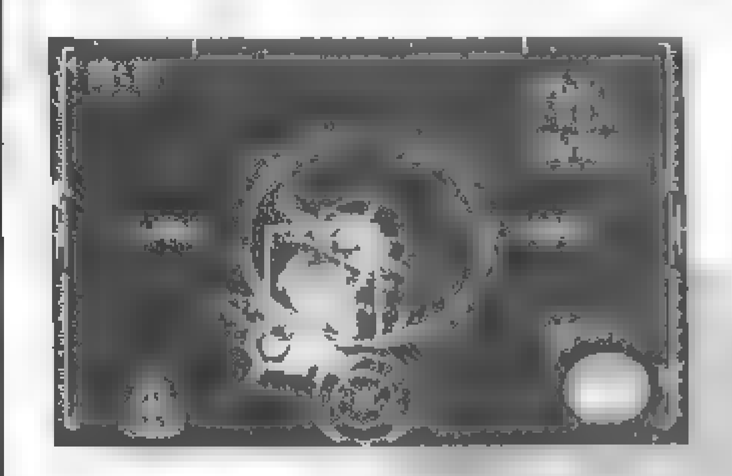
這一系列任務，玩家可從三個之中先選一個進行遊戲。

選擇一、對地作戰

你的目的是在地面，敵方坦克到達氣候控制中心前將其全數消滅。

★要訣

(1)把坦克都幹掉即可。



★選擇…………………◀

11-A　：

跟 Tolwyn 的對話：

I owe him …你將其放走

I owe him nothing … Tolwyn 逃走

跟 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right.Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差，到 11A

Hawk's right.Panteher 對你的印象變壞，Hawk 對你的印象變好，到 12A

Maniac 跟 Dekker 的對話：

Maniac's gonna get creamed.

this I gotta see.Maniac 被 Dekker 打一拳

11-B　：

Panther 的對話：

Tempting,but I can't let that happen.Panteher 對你的印象變好

Maniac's on his own.Panteher 對你的印象變壞

★結果…………………◀

任務成功：到任務 11-1 、11-2、 11-3 或 11C 的第二部份。

任務失敗：到任務 11-1 、11-2、 11-3 或 11C 的第二部份。



★任務簡介…………◀

這一系列任務，玩家可從三個之中先選一個進行遊戲。

選擇二、護航行動

在運貨船卸貨及航行時保護他們。你會來回三趟，每次護送三艘運貨船。

★要訣…………………◀

(1)遇襲時，先將 Thunderbolts 擊落。

(2)先攻擊對運貨船開火的敵機。

★選擇…………………◀

11-A　：

跟 Tolwyn 的對話：

I owe him …你將其放走

I owe him nothing … Tolwyn 逃走

跟 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right.Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差，到 11A

Hawk's right.Panteher 對你的印象變壞，Hawk 對你的印象變好，到 12A

Maniac 跟 Dekker 的對話：

Maniac's gonna get creamed.

this I gotta see.Maniac 被 Dekker 打一拳

11-B　：

Panther 的對話：

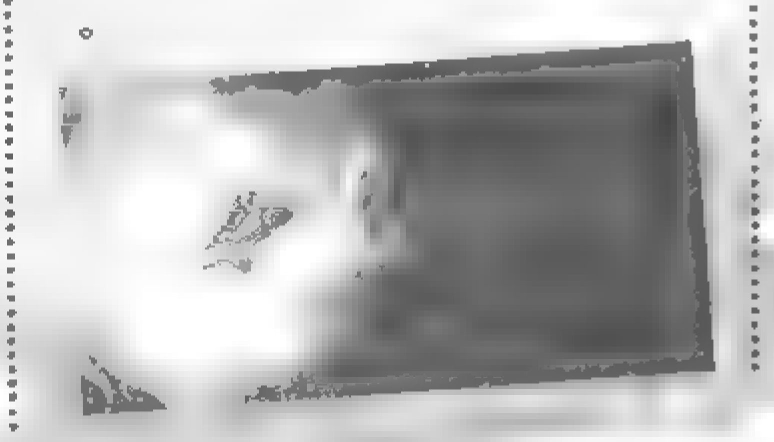
Tempting,but I can't let that happen.Panteher 對你的印象變好

Maniac's on his own.Panteher 對你的印象變壞

★結果…………………◀

任務成功：到任務 11-1 、11-2、 11-3 或 11C 的第二部份。

任務失敗：到任務 11-1 、11-2、 11-3 或 11C 的第二部份。





★任務簡介…………◀

這一系列任務，玩家可從三個之中先選一個進行遊戲。

選擇三、尋找並摧毀

目的是到各航點，將所見到的敵機都予以摧毀。

★要訣…………………◀

(1)遇襲時，先將 Razors 擊落。

(2)不需要把敵方的 Destroyer 幹掉就能過關。

★選擇…………………◀

11-A　：

跟 Tolwyn 的對話：

I owe him …你將其放走

I owe him nothing … Tolwyn 逃走

跟 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right.Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差，到 11A

Hawk's right.Panteher 對你的印象變壞，Hawk 對你的印象變好，到 12A

Maniac 跟 Dekker 的對話：

Maniac's gonna get creamed.

this I gotta see.Maniac 被 Dekker 打一拳

11-B　：

Panther 的對話：

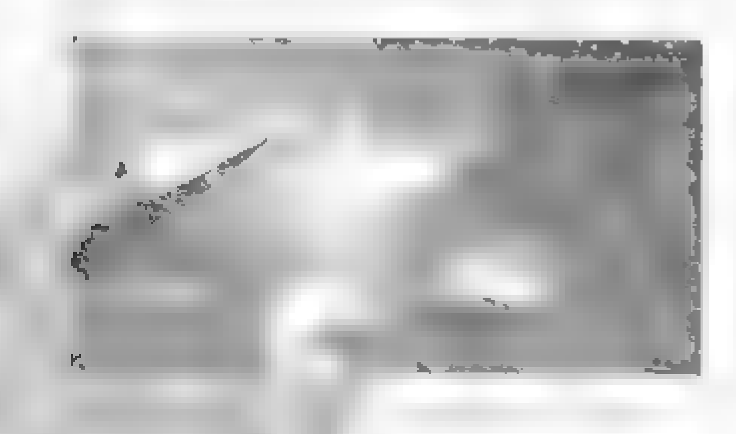
Tempting,but I can't let that happen.Panteher 對你的印象變好

Maniac's on his own.Panteher 對你的印象變壞

★結果…………………◀

任務成功：到任務 11-1 ，11-2、 11-3 或 11C 的第二部份。

任務失敗：到任務 11-1 、11-2、 11-3 或 11C 的第二部份。



任務11C1/2

★任務簡介

切斷敵方的補給線。而Catscratch則到另一處去進行任務。當你離開航點一時， Sosa會跟你說 Catscratch 有危險，這時，你就必須要決定要完成任務（進行 11C-2 ）或是拯救Catscratch（進行 11C-1 ）。

★要訣

11C-1 ：

(1)遇襲時，先將 Thunderbolts 擊落。

(2)只需消滅敵方運輸艦，不要管其他的母艦。

11C-2 ：

(1)用 Leeach 及 Image Recognition 來對付 Longbow，因為它正在對 Catscratch 開火。

(2)用拖曳光束將Catscratch救回後，把他的船炸掉。

★選擇

與 Sosa 的對話：

Affirmative 進行 11C-1

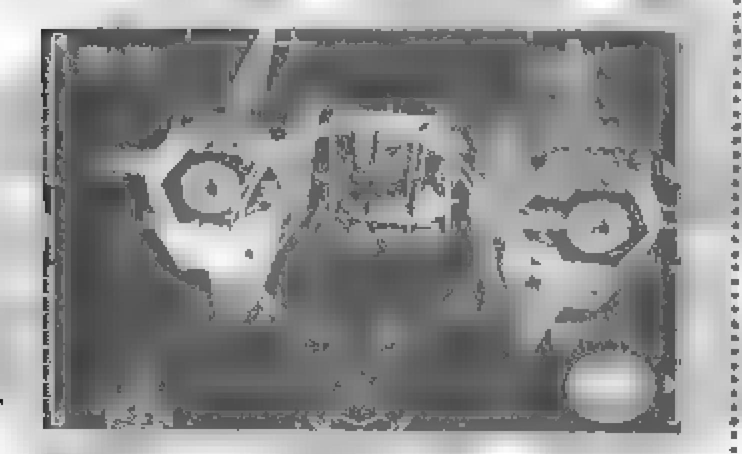
Negative 進行 11C-2

★結果

任務成功： 11C-1 ：到任務11D-1/2

11C-2 ：到 11D-2

任務失敗： 11C-1 ：到11D-1/2



11C-2 ：到 11D 2

任務 11D1

★任務簡介

（如果你選擇拯救Catscratch，你就可以在 11D1 及 11D2 中作一個選擇，如果你選擇不救，你便只能進行 11D2）

你的目的便是要完成，因拯救 Catscratch 而無法完成的任務，將 Confederation 的補給線切斷。

★要訣

(1)在第一航點先將敵方戰機幹掉，再將母艦摧毀。

(2)本任務較 11D2 簡單。

(3)當 Sosa 要將Confederation IFF Code 下載給你時，一定要答應，這可以使敵方的Dragon 戰機停火。

(4)使用 Leech Gun 來對付Black Lance 的運輸艦。

★選擇

與 Pliers 的對話：

Who needs a wingman ? 對你的印象變好

I prefer a wingman. 對你的印象變差

與 Panther 及 Hawk 的對話：

There's always hope … Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差

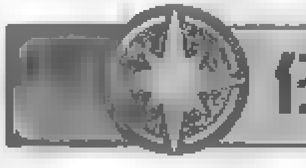
We die trying … Panteher 對你的印象變差，Hawk 對你的印象變好

★結果

任務成功： 13A

任務失敗：結束畫面 2

任務 11D2



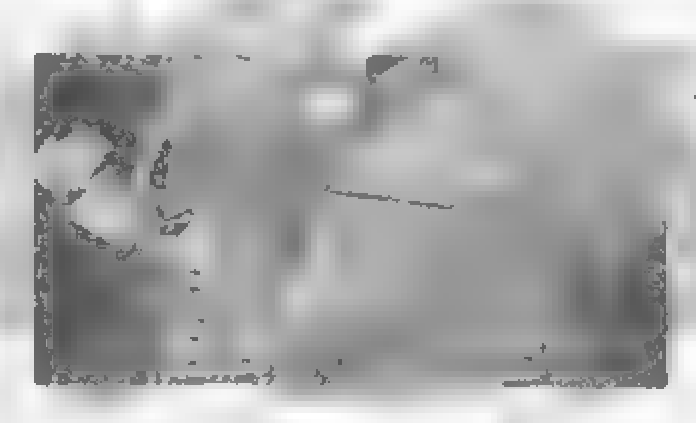
★任務簡介

（如果你選擇拯救Catscratch，你就可以在 11D1 及 11D2 中作一個選擇，如果你選擇不救，你便只能進行 11D(2)

你的目的是將 Dekker 及數人經由 MIP 射入敵方總指揮站，然後將一 Confederation 船艦摧毀。

★要訣

(1)在第一航點先將炮臺幹掉，敵方戰機幹掉，再將母艦摧毀。



(2)本任務較 11D1 難。

(3)當 Sosa 要將Confederation IFF Code 下載給你時，一定要答應，這可以使敵方的Dragon 戰機停火。

(4)使用 Leech Gun 來對付Black Lance 的運輸艦。

★選擇

與 Pliers 的對話：

Who needs a wingman ? 對你的印象變好

I prefer a wingman. 對你的印象變差

與 Panther 及 Hawk 的對話：

There's always hope … Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差

We die trying … Panteher 對你的印象變差，Hawk 對你的印象變好

★結果

任務成功： 13A

任務失敗：結束畫面 2

任務 12-1

★任務簡介

這一系列任務，玩家可從三個之中先選一個進行遊戲。

選擇一、隱型戰機

將 Confederation 新研究的戰機搶過來。

★要訣

(1)至少要有一個 Torpedo 以對付炮臺。

★選擇

12-A ：

跟 Tolwyn 的對話：

I owe him …你將其放走

I owe him nothing … Tolwyn 逃走

跟 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right.Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差，到 11A

Hawk's right.Panteher 對你的印象變壞，Hawk 對你的印象變好，到 12A

Maniac 跟 Dekker 的對話：

Maniac's gonna get creamed

this I gotta see.Maniac 被 Dekker 打一拳

與 Pliers 的對話：

Who needs a wingman ? 對你的印象變好

I prefer a wingman. 對你的印象變差

12-B ：

與 Hawk 的對話：

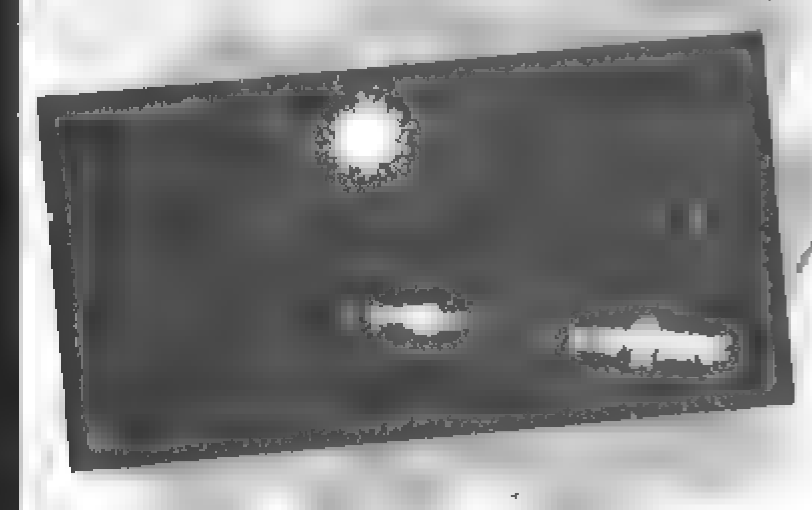
Time to be a captain. 對你的印象變好

What a whiner. 對你的印象變差

★結果

任務成功：到任務 12-1 、12-2 、12-3 或是 12-C 。

任務失敗：到任務 12-1 、12-2 、12-3 或12C的第二部份。





任務 12-2

★任務簡介

這一系列任務，玩家可從三個之中先選一個進行遊戲。

選擇二、摧毀工廠

保護 Dekker 至武器工廠然後離開。

★要訣

(1)工廠附近沒有武力，不要向其開火。

★選擇

12-A ：

跟 Tolwyn 的對話：

I owe him …你將其放走

I owe him nothing … Tolwyn 逃走

跟 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right.Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差，到 11A

Hawk's right.Panteher 對你的印象變壞，Hawk 對你的印象變好，到 12A

Maniac 跟 Dekker 的對話：

Maniac's gonna get creamed.

this I gotta see.Maniac 被 Dekker 打一拳

與 Pliers 的對話：

Who needs a wingman ? 對你的印象變好

I prefer a wingman. 對你的印象變差

12-B ：

與 Hawk 的對話：

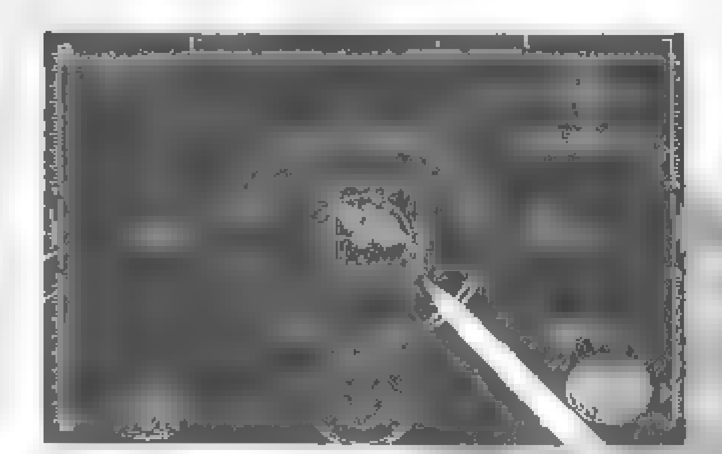
Time to be a captain. 對你的印象變好

What a whiner. 對你的印象變差

★結果

任務成功：到任務 12-1 、12-2 、12-3 或是 12-C 。

任務失敗：到任務 12-1 、12-2 、12-3 或12C的第二部份。



任務 12-3

★任務簡介

這一系列任務，玩家可從三個之中選一個進行遊戲。

選擇三、攻擊母艦

目的是使一艘 Confederation 的母艦失去動力。

★要訣

(1)使用 Leech 飛彈，將母艦的動力吸出，即可完成任務。

★選擇

12-A ：

跟 Tolwyn 的對話：

I owe him …你將其放走

I owe him nothing … Tolwyn 逃走

跟 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right.Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差，到 11A

Hawk's right.Panteher 對你的印象變壞，Hawk 對你的印象變好，到 12A

Maniac 跟 Dekker 的對話：

Maniac's gonna get creamed.

this I gotta see.Maniac 被 Dekker 打一拳

與 Pliers 的對話：

Who needs a wingman ? 對你的印象變好

I prefer a wingman. 對你的印象變差

12-B ：

與 Hawk 的對話：

Time to be a captain. 對你的印象變好

What a whiner. 對你的印象變差

★結果

任務成功：到任務 12-1、12-2、12-3 或是 12-C。

任務失敗：到任務 12-1、12-2、12-3 或12C的第二部份。



任務12C1/2

★任務簡介

將 Dekker 送入Confederation的船艦中。而 Catscratch 則到另一處去進行任務。當你離開航點一時，Sosa 會跟你說 Catscratch有危險，這時，你就必須要決定要完成任務(進行 11C- (2)或是拯救 Catscratch(進行 11C- (1)。

★要訣

12C-1 ：

(1)遇襲時，先將 Thunderbolts 擊落。

(2)只需消滅敵方運輸艦，不要管其他的母艦。

12C-2 ：

(1)先將敵機都幹掉，然後再將 Dekker 射出。

★選擇

與 Sosa 的對話：

Affirmative 進行 12C-1

Negative 進行 12C-2

★結果

任務成功：12C-1 ：到任務 12D-1 或 2

12C-2 ：到 12D-2

任務失敗：12C-1 ：到 12D-1 或 2

12C-2 ：到 12D-2



任務12D1

★任務簡介

(若你選擇拯救 Catscratch，則可以在 12D1 及 12D2 中作一個選擇，如果你選擇不救，你便只能進行 12D2)

完成因拯救 Catscratch 而無法完成的任務，將Confederation的船艦進行攻擊。

★要訣

(1)在第一航點先將敵方戰機幹掉，再將母艦摧毀。

★選擇

與 Pliers 的對話：

I could user the extra firepower. 對你的印象變好

I got a need for speed. 對你的印象變差

與 Panther 及 Hawk 的對話：

There's always hope … Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差

We die trying … Panteher 對你的印象變差，Hawk 對你的印象變好

★結果

任務成功：13A

任務失敗：結束畫面 2

任務12D2

★任務簡介

(如果你選擇拯救 Catscratch，你就可以在 12D1 及 12D2 中作一個選擇，如果你選擇不救，你便只能進行 12D (2)目的是要保護搶到戰機中的飛行員，然後將 Dekker 護航到一船艦內。

★要訣

(1)在第二航點先將 Dragon 幹掉，然後用 Leech 在敵方母艦上。

★選擇

與 Pliers 的對話：

I could user the extra firepower. 對你的印象變好

I got a need for speed. 對你的印象變差

與 Panther 及 Hawk 的對話：

There's always hope … Panteher 對你的印象變好，Hawk 對你的印象變差

We die trying … Panteher 對你的印象變差，Hawk 對你的印象變好

★結果

任務成功：13A

任務失敗：結束畫面 2



任務 13A

★任務簡介

護送 Dekker 到 FT957 號星，以調查該地發出的奇異信號。

★要訣

(1)使 Pliers 讓你用 Dragon，這樣一來任務會簡單許多。

★選擇

與 Pliers 的對話：

Let me at these babies 對你的印象變好，讓你使用 Dragon 戰機

They could be deathtraps. 對你的印象變差，不讓你用 Dragon

★結果

任務成功：13B

任務失敗：結束畫面 2



任務 13B



★任務簡介…………◀

跳躍到 Axius 星系，在跳躍點玩家會遇到兩架 Dragon 戰機，將其幹掉，才能安全跳躍。

★要訣…………◀

(1)第一航點時將兩架 Dragon 在跳躍前毀掉，不然任務就會失敗。

(2)第一航點不要用任何飛彈，等一下再用。

★選擇…………◀

無

★結果…………◀

任務成功： 13C

任務失敗：結束畫面 2



任務 13C

★任務簡介…………◀

回到 interpid

★要訣…………◀

(1)起飛後，馬上隱型然後自動導航。

(2)對 Black Lance Force 使用 Torpedoes 。

★選擇…………◀

無

★結果…………◀

任務成功： 14A

任務失敗：結束畫面 2



任務 14A1

★任務簡介…………◀

玩家會與 Panther 及 Hawk 講話，這時，依照你的決定，你將會執行不同的任務。如果你選擇 Panther 的話，請執行這個任務。如果你選擇 Hawk 的話，跳到任務 14A2 。

在這個任務中你將爲 Interpid 護航，在每一個航點，你都將遇到大量的敵人。

★要訣…………◀

(1)先解決 Longbow ，不需對母艦開火。

(2)在任務完成後，馬上要求降落。

★選擇…………◀

與 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right …Pante-her 對你的印象變好， Hawk 對你的印象變差，執行任務 14A1

Hawk's right … Pante-her 對你的印象變差， Hawk 對你的印象變好，執行任務 14A2

★結果…………◀

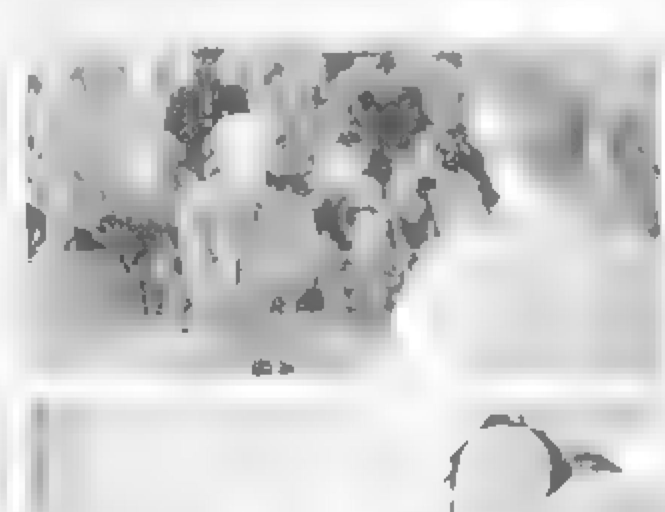
任務成功：到任務 14B

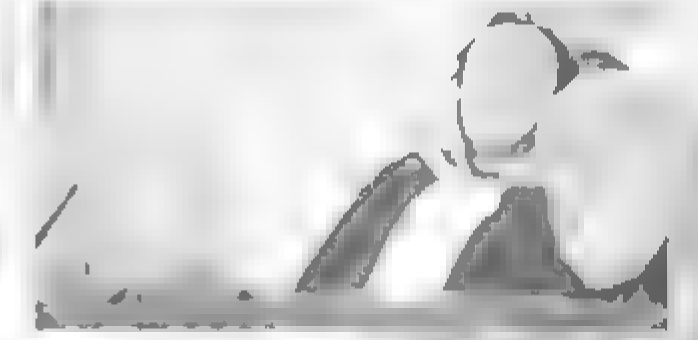
任務失敗：結束畫面 2

任務 14A2

★任務簡介…………◀

在這個任務中，玩家會與 Panther 及 Hawk 講話，這時，依照你的決定，你將會執行不同的任務。如果你選擇 Panther 的話，請執行這個任務。如果你選擇 Hawk 的話，跳到任務 14A2 。





在這個任務中，你將使用 Flashpak 在 Ella Superbase 上。

★要訣…………◀

(1)如果不用 flashpak ，你一樣可以贏得這一個任務，然後將 Flashpak 留到任務 14D 用。

(2)只要摧毀敵方基地即可。

(3)若你無法在短時間將敵方基地摧殘，任務就算失敗。

★選擇…………◀

與 Panther 及 Hawk 的對話：

Panther's right …Pante-her 對你的印象變好， Hawk 對你的印象變差，執行任務 14A1

Hawk's right … Pante-her 對你的印象變差， Hawk 對你的印象變好，執行任務 14A2

★結果…………◀

任務成功：到任務 14B

任務失敗：結束畫面 2

任務 14B

★任務簡介…………◀

玩家會收到緊急信號， Interpid 遭到 Vesuvius 攻擊，必須把所有的敵人消滅。

★要訣…………◀

(1)全力保護 interpid ，不要離開 interpid 太遠。

(2)讓你的僚機自由攻擊 (Break and attack) 。

★選擇…………◀

無

★結果…………◀

任務成功：到任務 14C

任務失敗：結束畫面 2

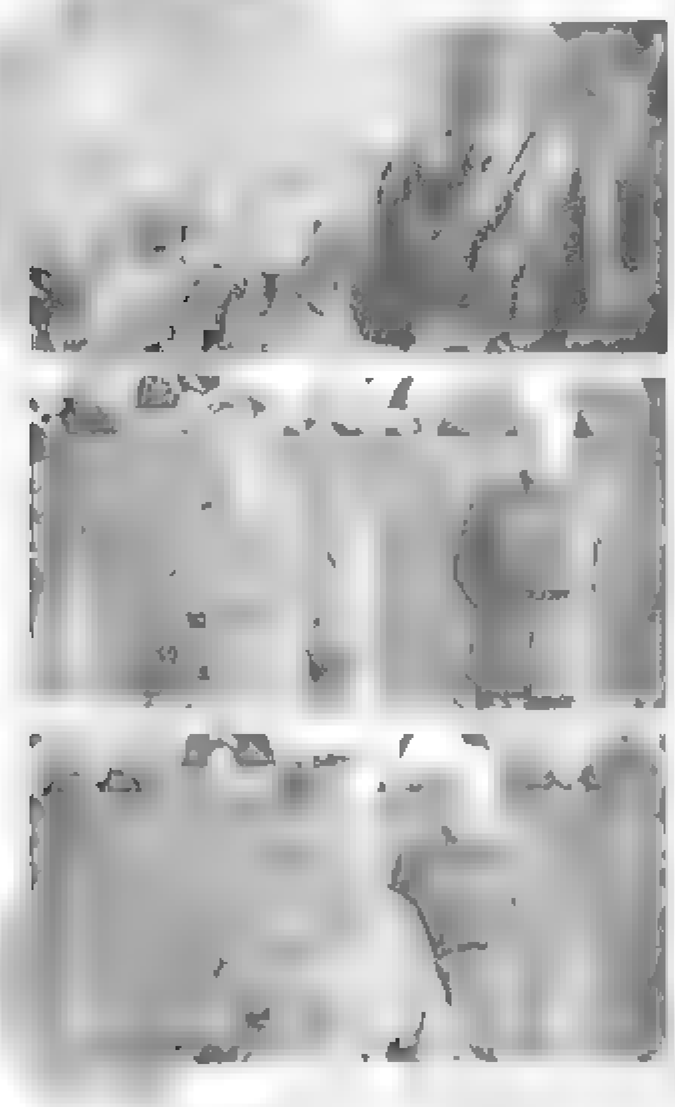


任務 14C

★任務簡介…………◀

Eisen 指揮 St.Helens 來支援你，玩家必須將敵方戰機消滅。

★要訣…………◀



(1)不要在 St Helens 及 Vesuvius 中間飛行，因爲那是高密度火力帶。

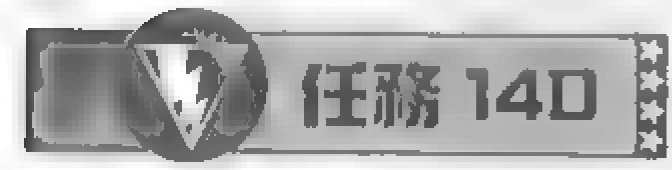
★選擇…………◀

無

★結果…………◀

任務成功：到任務 14D

任務失敗：結束畫面 2



任務 14D

★任務簡介…………◀

在這個任務中，玩家必須把 Vesuvius 解決，如果 Flash-pak 還沒用過，玩家就可以輕鬆將其解決。如果已用掉，玩家就必需進入其內部，從裡面摧毀它。

★要訣…………◀

(1)如 flashpak 已經用過，玩家就得先將外部炮臺一一解決，然後在進入其內部，使用 Torpedo 或 Dumbfire 來將其摧毀。

(2)只要全力攻擊 Vesuvius 即可。

★選擇…………◀

跟 Pliers 的對話：

It's now or never. 對你的印象變好。

Too risky. 對你的印象變差。

★結果…………◀

任務成功：到任務 15A

任務失敗：結束畫面 2



任務 15A

★任務簡介…………◀

爲了揭穿 Tolwyn 的假面具，玩家必須趕到星際議會去，途中玩家將遇到一群 Dragon 戰機，以及 Seether，將他們除掉。

★要訣…………◀

(1)對付 Seether，只要向他使用 Leech 飛彈，讓其失去動力即可。

(2)在進入地球之前，要將所有的炮塞及太空站解決，使用 Torpedo 即可。

★選擇…………◀

無

★結果…………◀

任務成功：到任務 15B

任務失敗：結束畫面 2

任務 15B

★任務簡介…………◀

這是一個純對話的任務，是否能摘除 Tolwyn 的假面句，取決於玩家的回答。

★要訣…………◀

無

★選擇…………◀

Tolwyn：If there is a cancer amongst us,let us cut it out：Seize the moment. Paladin 讓你發言：Careful. Fools rush in …結束畫面 2

Tolwyn：Do you really believe that this chamber is that ignorant？ You're not sucking me in. Two can play that game.

Tolwyn：Please continue ,Colonel.Dance around him. Confront him.

Tolwyn：Harmony is maintained through control.

He'll trip himself up.正確的回答

He's mad with power. 不正確的回答

Tolwyn：Effective soldiers require effective tools. Like bioweapons？正確的回答 Like secret,unmarked fighters？不正確的回答

Blair：The skies are full of criminals,aren't they？Tell them more …正確的回答 Attack Tolwyn.,不正確的回答

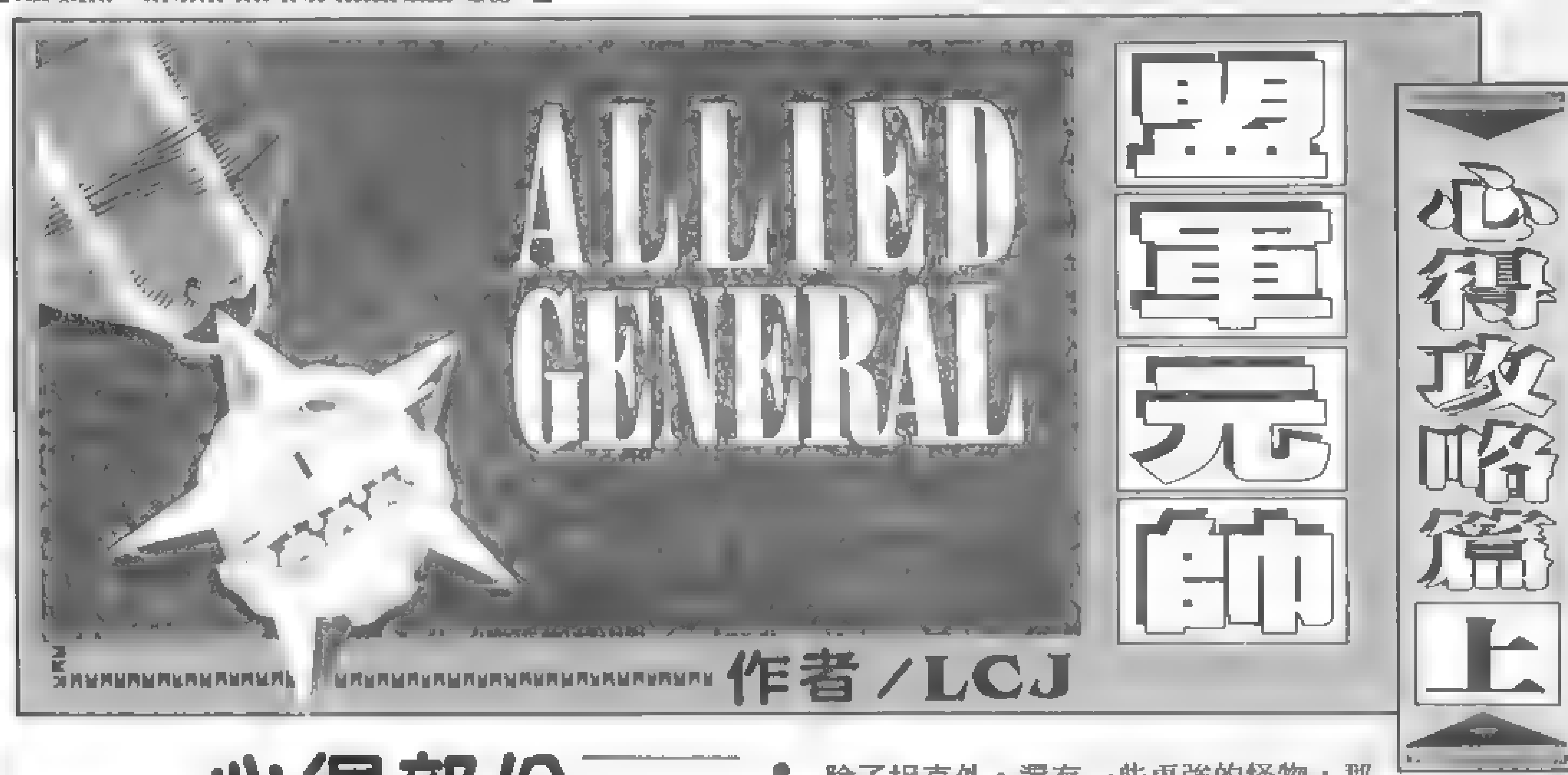
★結果…………◀

以上三個問題，玩家至少選對兩次。遊戲全破

以上三個問題，玩家至少選錯兩次。結束畫面 2

恭喜你，你已將銀河飛將IV全部結束，遊戲有兩個結局，取決於與 Panther 及 Hawk 之是否使用 Flashpak 的爭辯。





作者／LCJ

心得部份

1 提升經驗值的方法：

要將一支沒有經驗的菜鳥部隊，鍛鍊成經驗豐富的老兵，必須要利用一些小技巧。由於這些部隊的攻擊主動性比較低，所以用他們去攻擊一支足額的敵人，很有可能會死傷慘重。所以不妨利用輔助部隊或經驗值高的部隊先將敵人的數目減少，然後再讓這些新手上去賺經驗值。不斷使用精英補充後，菜鳥也有熬成老鳥的一天。

2 武器性能不佳怎麼辦？

除了經驗值不足以外，最令玩家頭痛的問題，就是武器性能差德軍一大截。在玩＜裝甲元帥＞的時候，玩家可以開著德製的武器意氣風發地橫掃整個歐洲，如今在＜盟軍統帥＞中，這些德製武器都成了您在戰場上的夢魘。要避免我們的坦克與戰鬥機成爲德軍的靶，是需要一點小技巧的。首先在空軍方面，最好是先讓我方的戰鬥機躲得遠遠地，利用砲兵引誘敵人的空軍前來，再用防空砲將它們打下來，接著我方的戰鬥機再飛出來賺經驗值。到了戰役的後期，美軍會有一些強力的戰鬥機投入戰場；這時候可以先派美軍出去殺敵，我們再撿他們吃剩的。

至於坦克方面，玩家最好是避開正面衝突，因爲沒有一種德軍坦克是你招惹得起的。最好的方法是先用同溫層轟炸機壓制他們的反擊，再以戰術轟炸機減少他們的數量；最後再讓我方的坦克上場，進行『光明正大』的決戰。到了戰役的後期，德軍除了坦克外，還有一些更強的怪物，那就是驅逐戰車了；要對付驅逐戰車，最好的方法除了轟炸還是轟炸，而且要用美軍的 B26 才會有較好的成果。

3 善用同溫層轟炸機：

同溫層轟炸機雖然不能造成敵人大量的傷亡，但是它所產生的壓制效果可以持續一個回合，在戰鬥的時候相當地好用。通常在敵人防禦工事非常堅強的情況下，如果硬攻必須付出相當慘痛的代價，而且還不一定保證能順利摧毀該單位的敵軍；如果採用大量砲兵軟化敵人防禦的作法，將要花費許多的時間。這時如果能在同一個回合內，先用同溫層轟炸機壓制敵人的反擊，然後再用戰術轟炸機轟炸，接著再派地面部隊進攻，就不會遭到太大的抵抗了。這種戰術在攻擊防禦工事在 4 點以上的單位尤其好用，在遭到壓制的情況下，敵軍即使沒有被殲滅，也必須退出這個方格，在失去地利的掩護下，要消滅他就容易多了。

當我軍的陸上單位性能比不上敵人的時候，更是要借助同溫層轟炸機的壓制效果。像是德軍剛剛開發出虎式坦克的時候，扮演英軍的玩家不管派出經驗多高的戰車對戰，可能都會有不小的損失，但是如果能壓制敵人的反擊，就可以利用圍毆的方式把這些敵人消滅掉。

一般而言，在一些重要的城市或交通要道上，敵人通常會組構築砲兵在前，反戰車砲、防空砲在後所組成的防禦陣地。因爲這三者會相互支援，所以最難攻破。假設你要從地面除去反戰車砲或防空砲，後方的砲兵立刻會展開支援砲擊，如果你想從

空中除去砲兵或反戰車砲，防空砲兵馬上會讓你的空軍損失慘重。想要攻破這種陣式，最重要的就是先除去砲兵或防空砲。一般而言，如果能夠先除去敵人的防空單位，就可以利用空軍將其他的單位摧毀，不過防空砲通常都躲在後方，要消滅它並不是那麼容易。最穩紮穩打的方式，是運來兩單位以上的砲兵，先將陣地裡的反戰車砲或防空單位削弱，然後以戰車開道，一舉將藏在後方的砲兵消滅。這種戰術犧牲最小，但是可能要花上幾個回合的時間。

在敵人空軍不強的情況下，使用同溫層轟炸機協同作戰是比較好的方法。由於敵人的防空單位幾乎不主攻擊同溫層轟炸機（因為不太打得到），所以可以先讓同溫層轟炸機飛到敵人的防空單位上方，第二回合一開始，立刻轟炸該單位，然後飛走，改由經驗值豐富的戰術轟炸機攻擊防空砲，由於先前受到壓制的關係，所以大約只有一半的防空砲會反擊，所以應該可以炸毀多數的防空砲，兩個回合下來，就可以徹底將該防空單位消滅了。

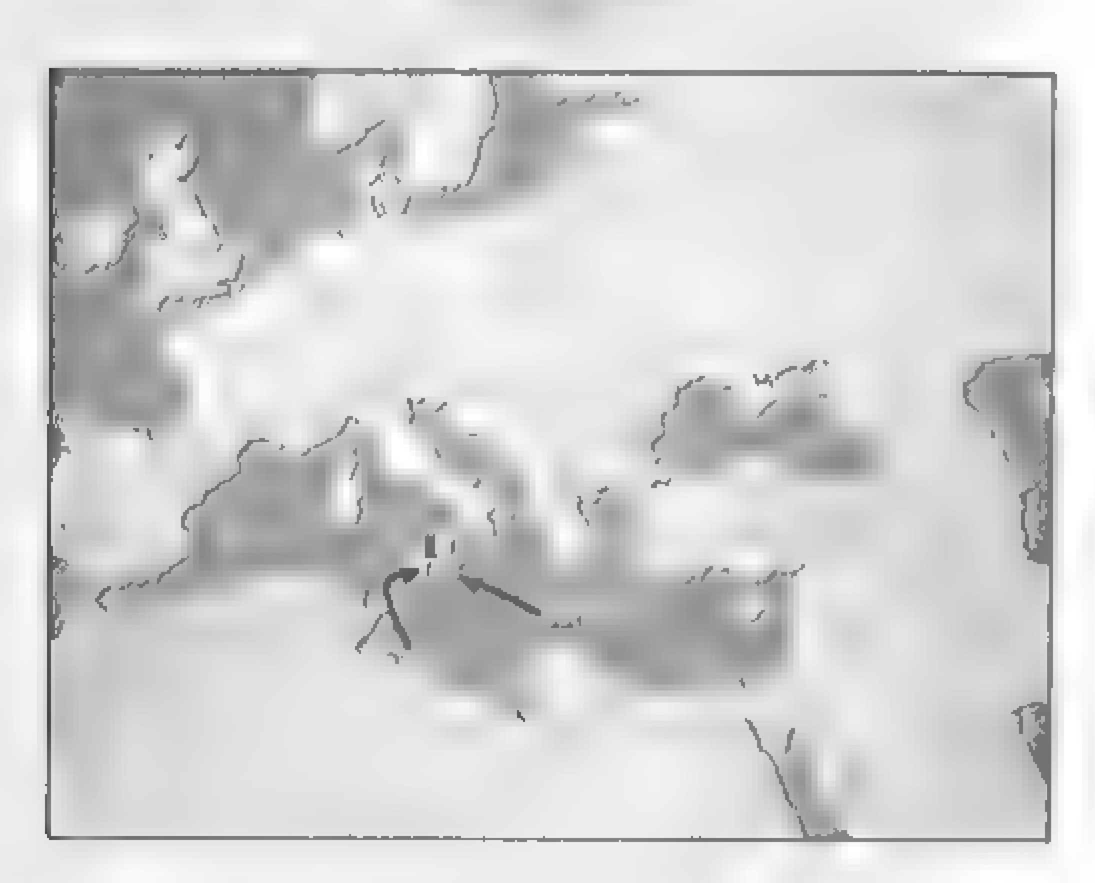
4 部隊的組成：

在我方嫡系部隊的組成上，必須花費一番心思，才能調配出最好的陣容。一般而言，陸軍與空軍的比例最好在3：2或是2：1，可以使戰力獲得最大的發揮。在陸軍方面，主要是由戰場之王的坦克與戰場之后的砲兵所構成，再搭配兩單位的步兵即可；至於其他的陸上單位，如防空砲、反戰車砲、偵察單位等，最好都不要加入嫡系部隊中，因為它們屬於防守型的武器，對攻擊沒有太大的助益，如果有需要的話，可以把它們放在輔助部隊中。

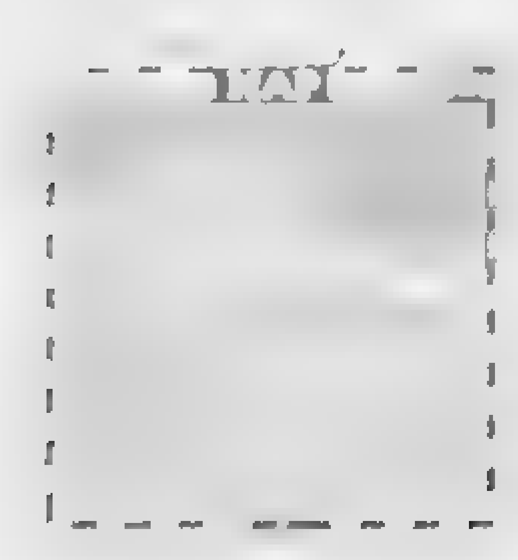
在空軍方面，由於盟軍的戰鬥機不強，所以空軍的部隊要以戰術轟炸機和同溫層轟炸機為主；不足的對空戰力，就只好以美軍的戰鬥機來彌補了。

攻略部份

北非戰役

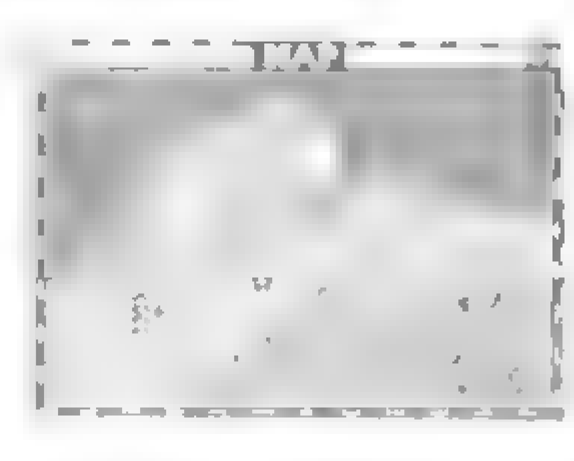


① *Sidi Barrani*



本關要攻下的有Tobruk（11，5）與Benghazi（2，5）兩個據點，難度並不算高。首先要再生產一隊的馬提達Ⅱ（Matilda Ⅱ）戰車，把核心部隊的餘額都補滿。要攻陷這兩個據點，必須要充份利用砲兵軟化敵人的陣線，然後再以戰車與步兵進行攻擊。由於這是個簡單任務，所以儘量讓嫡系部隊上場練經驗值；雖然輔助部隊的經驗值較高，但是下一關它們並不會再隸屬於你，所以用它們削減敵人的數量後，就趕快讓嫡系部隊上去練經驗值。

② *El Agheila*



這一關終於可以生產空軍了。不過英軍的戰鬥機對空戰力還不及轟炸機，所以筆者建議各位有錢先買轟炸機，只要能有兩隊的轟炸機，本關玩起來就輕鬆多了。在前一關累積了一些聲望值之後，可以先替砲兵升級成口徑較大的砲，並且把車輛也換成履帶式的，這樣一來才可以加快在沙漠中的移動速度。為了阻擋敵人猛烈的攻勢，可以在前線的各城中部署反戰車砲，延緩敵軍推進的速度。如果能在中央的通道附近開闢另一條戰線，將大多數的敵人都引到這邊來，就可以減輕其他城市所面臨的壓力。

在這一關想要獲得大勝利，必須要先消滅敵人的空軍，使我軍在移動時沒有後顧之憂，然後派一支由步兵與偵察車所組成的特遣隊，沿著最下方的通道向El Agheila（3，11）推進，利用轟炸機反覆攻擊駐城的守軍後，再派步兵進行佔領。

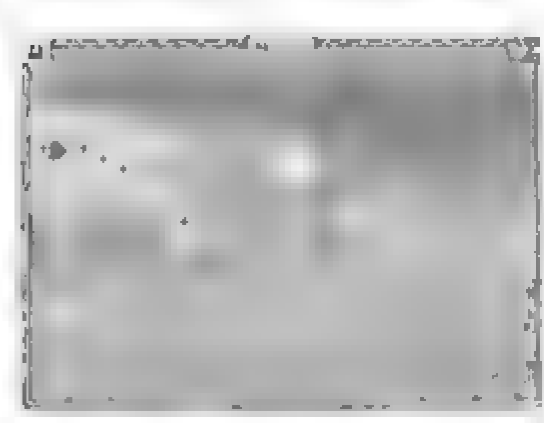
③ *Mersa El Brega*



本關所要攻佔的目標雖然只有El Ageila（3，17），但是敵人的兵力實在太過強大，想在時間限制內完成任務並不容易。一開始要先把坦克都升級成Grant級，並買一隊的戰鬥機來練經驗值。由於德國的空軍戰力高出我方許多，所以要在輔助部隊中購買一些防空砲，以保護地面部隊的安全。

由於敵人的攻勢相當猛烈，所以要採用跟前一關一樣的作法，在城中放置反戰車砲以減緩敵軍推進的速度。只要我方原先的據點並未大量失陷，就能夠獲得險勝，並且晉級下一關。

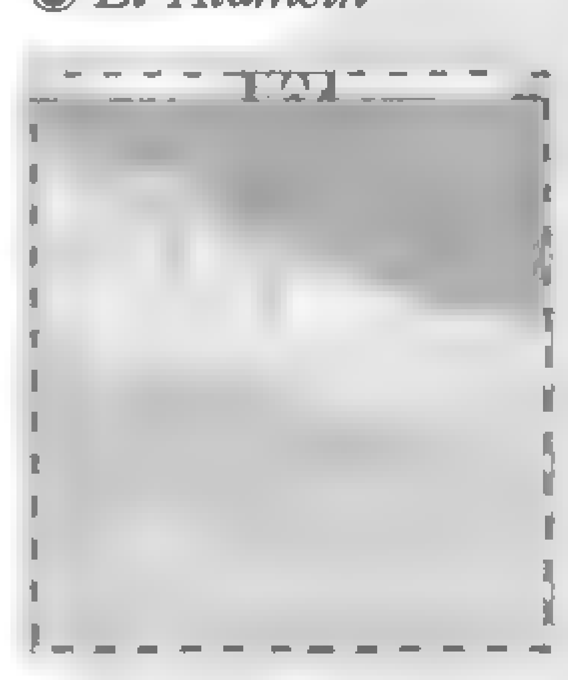
④ *Gazala*



本關一開始玩家就可以領教到敵人猛烈的攻勢。嫡系部隊在部署的時候，最好放置在離敵人有一段距離的地方，並且採用坦克在前、砲兵在後的方法來構築防線；爲了防止敵人空軍的攻擊，最好在砲兵旁邊再放置一隊的防空砲。

由於一開始的戰局是呈一面倒的姿態進行，所以只要看起來打不贏的據點，就趕快把部隊往後撤退，保留實力以構築新的戰線。不過要利用砲兵、反戰車砲、防空砲與馬提達戰車設法在 Gazala 阻擋敵人的進攻，以延緩敵人推進的速度，爭取後方後方部隊重整的時機；在坦克與反戰車砲都被摧毀後，Gazala 失守也是遲早的事了，所以就要趕快將砲兵與防空砲撤退到 Tobruk（13，4）構築第二道防線。只要能我方守住第二道防線，敵人的戰力就會一點一滴地消耗掉，這樣我方就可以趁機展開逆襲了。只要能在本關獲得險勝，就可以晉級北非最後的 El Alamein 作戰任務。

⑤ *El Alamein*



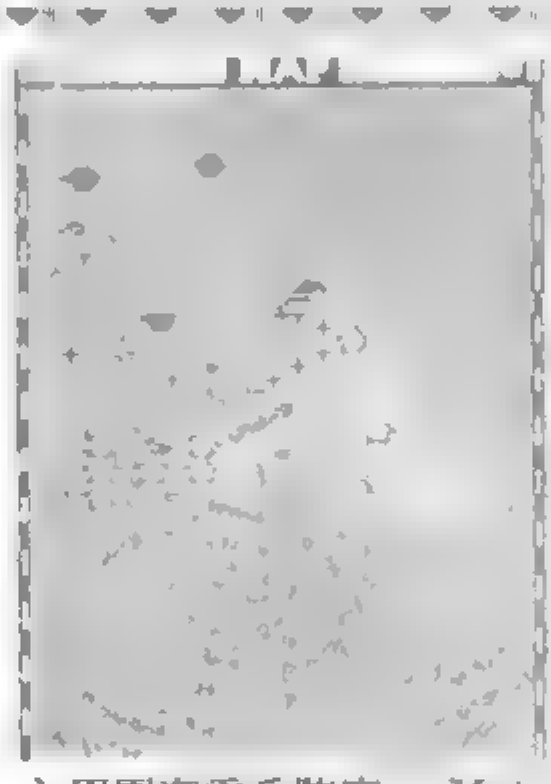
本關有著名的英國海軍助威，加上敵軍的數量不再具有壓倒性的優勢，所以進行起來就容易多了。本關一開始要在 El Daba（16，10）構築一道堅強的防線，等待敵軍前來決戰。在空軍與防空砲的掩護下，砲兵與坦克所構成的火網就足以將敵軍逐漸地消耗掉，然後配合戰艦與空軍的支援，我們就可以對敵人的據點展開反攻了。

在這個任務結束後，『三巨頭』會議將會在開羅召開；接著玩家就可以帶著自己的子弟兵，準備進行西歐的戰役了。

西歐戰役



① *Mareth Line*



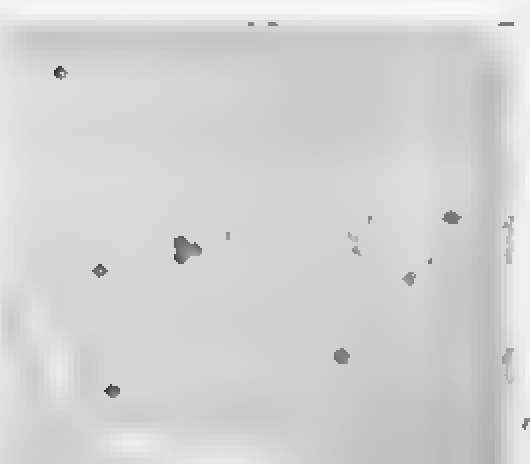
歡迎來到西歐戰場！現在，您將不再孤獨，因爲有美國這個強力打手來和您一起併肩作戰。現在要作的第一件事，就是把之前的武器汰舊換新，來一次大規模的升級行動。

本關要攻略的目標總共有五個，其中 Mareth（11，17）周圍有重兵防守，Matamta（5，8）則緊扼交通的要道。在部署部隊的時候，可以將我方的主力配置在 Mareth 附近，利用砲兵與同溫層轟炸機壓制碉堡，然後再以工兵將其摧毀；由於敵人的防禦相當堅強，所以必須不斷使用砲兵和轟炸機等支援火力將敵人的抵抗能力降低，然後再讓坦克與步兵進行攻擊。

由於美軍的火力也不弱，所以 Matamta 可以交由美軍來負責。在 Matamta 西方有另一條通道，只要能夠順利鏟除駐守的敵軍，就可從西方與南方同時夾攻。拿下這兩個據點後，敵人已經幾乎沒有反擊的能力了；其他的兩個據點只要用砲兵與坦克就可以輕鬆拿下了。

由於美軍的B17與 B25 、 B26 破壞力超強，只要善用這些空中火力，要獲得大勝利並不會太難。

② *Tunis*



本關的目標相當地分散，所以要控制好速度，不要在一個據點和敵人浪費太多時間。部署部隊的時候，可以在 Takrouna （ 20 ， 32 ）配置六、七個部隊的陸上單位，再搭配兩隊的轟炸機，用來攻佔東半部的目標區。

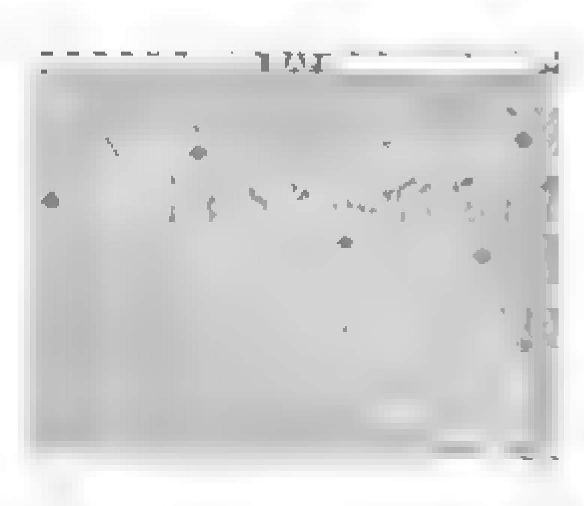
另外可以再分配一些部隊來攻擊 Pont du Iahs（ 10 ， 26 ），達成任務後立刻轉向攻擊 Massicault（ 9 ， 17 ），完成對 Tunis 西側的包圍。主力部隊則沿著公路推進，在攻佔 Protvill （ 12 ， 10 ）後，完成對 Tunis 北面的包圍。由於 Tunis 有砲兵與防空砲構成的堅強陣地，所以不妨將一些輔助部隊的步兵解散，改生產美軍的大口徑砲兵與自走砲，搭配轟炸機的炸射，徹底將敵人的支援火力摧毀。

在本關有兩點要特別注意，一個是西半部的部隊移動受到河流的限制，使得部隊的整體速度下降，因此有必要將三個單位以上的的輔助部隊步兵改為工兵，在河流上架橋以疏解部隊壅塞的情況。第二點則是德軍的『致命武器』－虎式坦克出現了！由於它的性能超出盟軍的坦克甚多，所以如果進行直接的坦克決戰，最可能的結果是我方的坦克死傷狼藉，但是德軍的虎式坦克卻依然屹立不搖。最好的方法還是利用空軍不斷地轟炸後，我方的坦克再蜂擁而上，這樣勝算就大得多了。

③ *Sicily*

本關一開始將步兵升級成 Commandos 後，除了攻擊力大幅提升外，也能像傘兵一樣進行空降作戰。

部署部隊的時候，要將坦克等較耐打的部隊放



在岸邊，第一回合就儘快將它們送上岸，建立一道堅強的防線，以掩護砲兵及步兵的登陸。在西西里島南端的據點並沒有很強的防禦能力，所以儘量在一兩個回合就把它們拿下來。

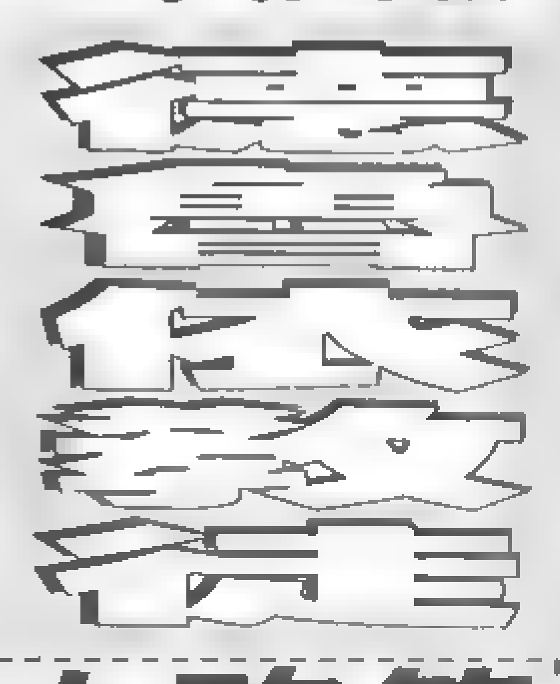
整個任務最難攻克的地點，大概是 Catania （ 34 ， 13 ）吧？這個據點只有一座橋樑可供玩家利用，但是附近卻部署著由兩隊砲兵、一隊防空砲等支援火力所構成的防禦陣地；玩家必須想辦法將敵人的空軍誘殺，再把大量的砲兵架在河邊，配合巡洋艦先將敵人的防空砲消滅，然後再以轟炸機摧毀敵人的砲兵陣地。由於此次任務的回合數很短，所以不要在這裡花費太多時間。

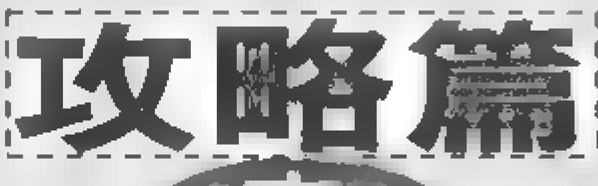
Enna （ 24 ， 12 ）緊扼通往西北方的交通要道，而且防守在附近的敵軍武器性能非常好，不過缺乏防空砲的保護，所以我們可以利用同溫層轟炸機的壓制效果，來減低攻擊時的損失。在攻克上述兩個地點後，將主力部隊分成兩支，搶攻 Palermo（ 13 ， 5 ）與 Messina（ 37 ， 4 ）。最左邊的 Messala（ 2 ， 9 ）雖然只有三支部隊防守，但是卻是由步兵、防空砲與砲兵所構成的防線，所以盡量用海軍將防空砲除去，再以轟炸機進行轟炸。

本關如果不能在 12 個回合內獲勝，就算是將所有的城市都佔領，也只能算是險勝，下一場將進行 Anzio 作戰。但是如果能在 12 回合內獲勝，就是大勝利，下一場將進行進攻挪威的『丘比特作戰計劃』。

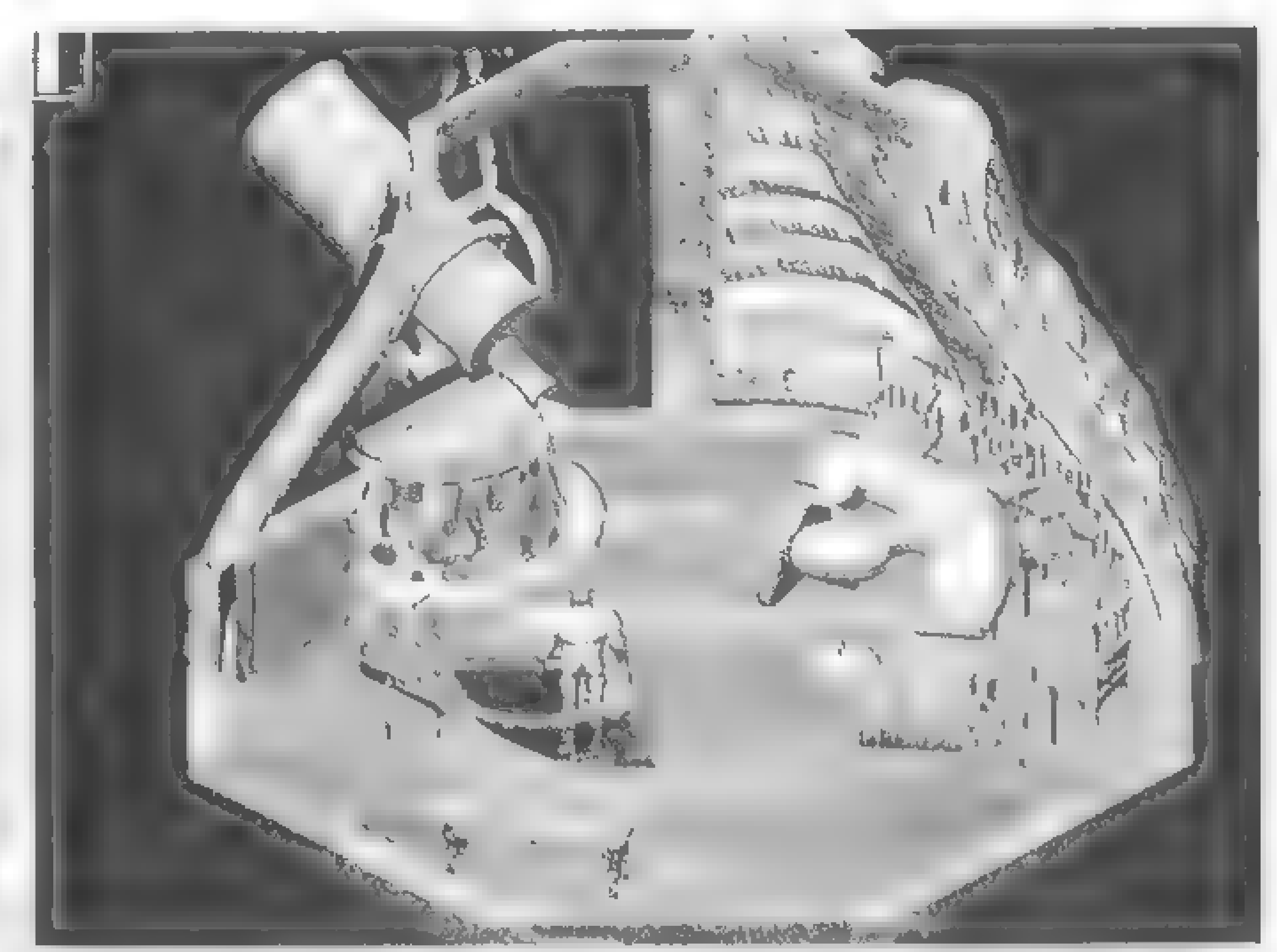


下期待續……

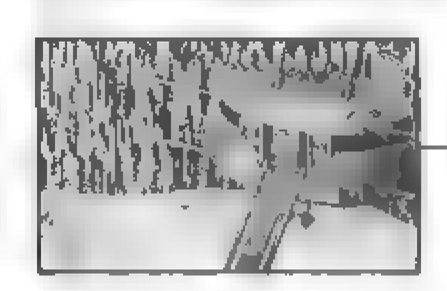


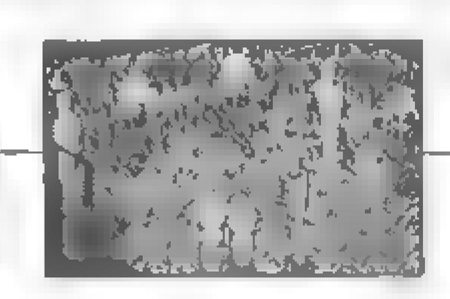
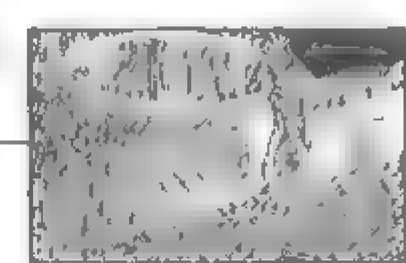


完



■ Lor Ben




火山溶岩洞

火之試煉－Rumi 島之行

在回到Common Ground的會議廳。德魯依們聽取了我的報告之後同意我前往 Rumi 調查。和Curak相約在巨石陣見面後，衆人便各自行動。回到城中，我在 Havnar 的房間中找到一個保冰盒和一個研究日記。我大致看過日記，得知 Rumi 島正在試驗製造火箭的燃料，而 Havnar 也正在爲火箭的製造研究星象，難怪會議廳有個天文望遠鏡。但在日記中提及因望遠鏡的鏡片壞了，使得進度暫時擱淺。「也許我可以修好它」我自己想著。最後我決定帶走這本日記隨時參考。





來到巨石陣，Curak帶我傳送到 Navan 的最後一個島 Rumi 。這兒和 Aneli 島是完全相反的， Rumi 島是個相當酷熱的地方。來到 Rumi 的村子，我想起了在Common Ground的車伕的話，我拿著在監獄中撿到的手環在村中訊問，希望有人認得它。最後在西邊一個屋子前我找到了我要的人－ Marivonnick 。當他接過我的手環時，突然哭泣起來並緩緩的說道：「這個手環是我的妻子的，有人告訴我她已經在Common Ground死了，但是我並不相信這種毫無根據的話。但是如今你卻拿給我這手環，叫我如何是好…」我在一旁安慰他並問明事情經過。「我不知道是怎麼回事，總之在我們的世界上出了問題。我們面臨了一個強大而且超出我們以往的認知之外的威脅。難道Ferghus說的是對的嗎？」我耐心地聽著Marivonnick的每一句話。「Ferghus？他是誰。」「這邊的人都認爲他是個瘋子，他說他夢到了Lawson，還說我們這個世界就要毀滅了

，村子裡的人都說他在胡說八道。但是我妻子的死卻被他料中了」我向 Marivonnick 表示想見見 Ferghus，他十分感謝我爲他帶回手環，於是拿起紙筆爲我寫了封介紹信並告訴我 Ferghus 就在海邊。

另外我也在村子中央找到了可以幫我磨製鏡片的工匠，只可惜我現在並沒有玻璃給他。

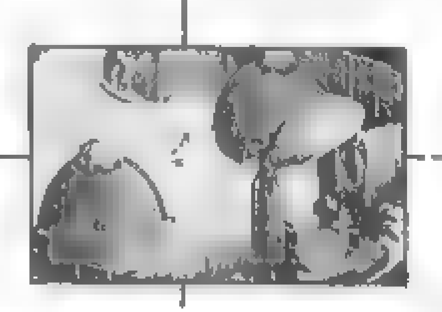
帶著 Marivonnick 的信，我來到海邊找到了 Ferghus。在這裡有個殘破不堪的船，和一具屍體看來是遇上海難了。我把信交給 Ferghus 並和他交談，他告訴我他夢到了 Lawson，也夢到了一個名叫 Zynaryx 的小島。他相信他的夢都是眞的。看看他身邊的破船，我不禁想起在 Reown 海邊玻璃瓶中撿到的一封求救信。我把它拿給 Ferghus，Ferghus 看了信之後想了想說道：「你大概就是那位 Curak 請來尋找 Lawson 的那位旅人吧！」他在破船中找出一個匕首遞給我說道：「這是我在這船上找到的唯一的東西，我相信這和 Lawson 有關，你可以拿去給 Curak 看看」接過匕首後，我決定先到 Curak 那兒和他討論討論。另外我在屍體中找到了一個監獄的通行証。

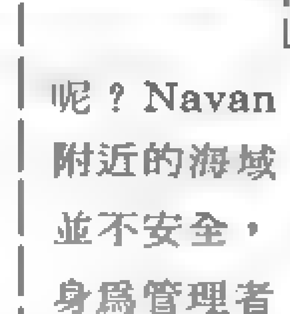
到達南邊 Curak 的城堡，在城堡中我找到了更好的武器和防具。Curak 就在城堡的最底層，我把匕首拿給他看，並說明這是在一個遇難的船中找到的。Curak 看了看匕首，說道：「這是 Lawson 隨身的匕首啊，難道他眞的遇難了嗎？只是他爲什麼要出海呢？也好，你的工作也許已經完成了，我想我們可以離開了。喔，對了 Astor 託我做的可以存放火箭燃料的盒子我已經做好了，你拿去吧！在火山洞那邊現在正在製造火箭燃料的原料，不知道那邊進度怎麼樣了，你可以去看看。」

在和 Curak 對話之後，我可以看出來 Curak 對於 Lawson 的死訊並不十分的悲傷。「既然他們並不十分的關心 Lawson 的死活，那又爲什麼要大費周章地要我來調查呢？Navan 附近的海域並不安全，身爲管理者的 Lawson 應該不會不知道，那他爲了什麼必需冒險出海呢？在 Aneli 得到的密碼信和 Ferghus 的預言又似乎告訴我 Lawson 還活著的訊息。」我心中一直想著在此所有的一切，我的調查看似結束了，但還是有太多的疑點。當然這些細節，我並不打算讓這三個德魯依知道。暫時壓下這些想法，我決定先到火山洞看看。

火山洞中在一個木桌上我找到了一個魔法捲軸和一個絕熱的杓子。在更裡面的地道中，我在一個兵馬俑中找到一頂防火帽。

巨石陣





村莊



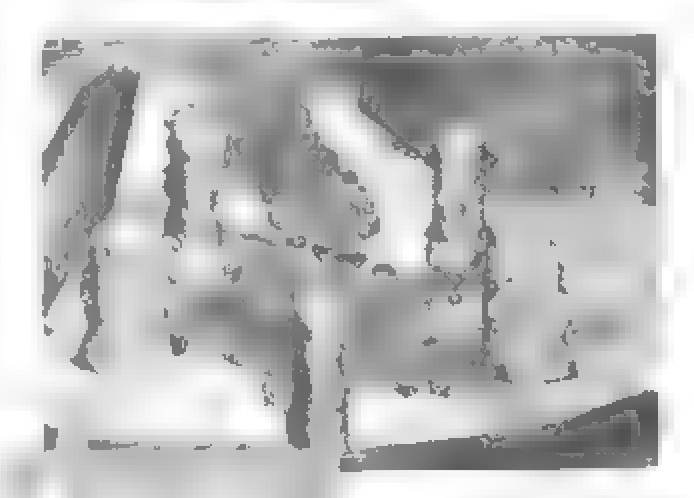
海岸



Curak 城堡

山洞最裡面是一間實驗室，我和實驗室的人員交談之後得知，燃料分成兩個部分其中一部分的藥劑需要低溫冷凍已經送到 Aneli 去了，另一部分則需要保持高溫，而且十分不穩定，需要一個安全的容器才可以帶走。我把Curak做的盒子拿給他，他看了看之後把燃料的藥劑小心地裝在盒子中給我。得到了這一部分藥劑之後，我自然地想起上次在 Aneli 海邊被冰封在冰層底下的東西。「也許那就是另一半的藥劑了吧！」

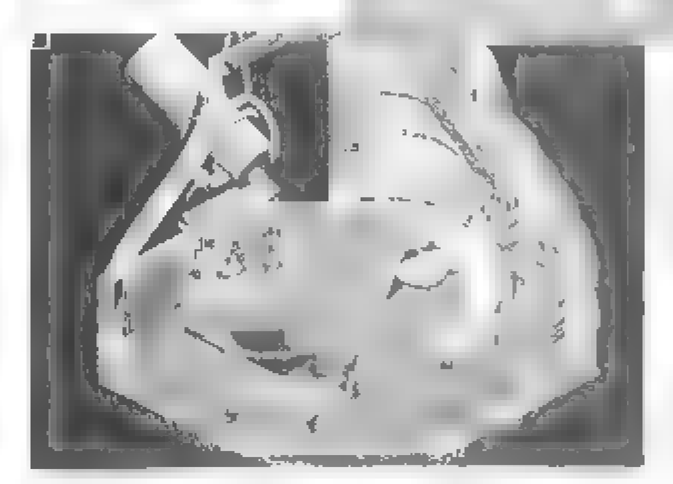
在實驗室後面是一個高溫的熔岩池，極高的溫度使我的體力下降，直到我戴上防火帽爲止。在這裡我把在 Reown 中得到的海沙倒進絕熱杓裡，把杓子放進熔岩中加熱，把海沙製成了玻璃。得到玻璃後，我回到村子，請工匠幫我製成鏡片。



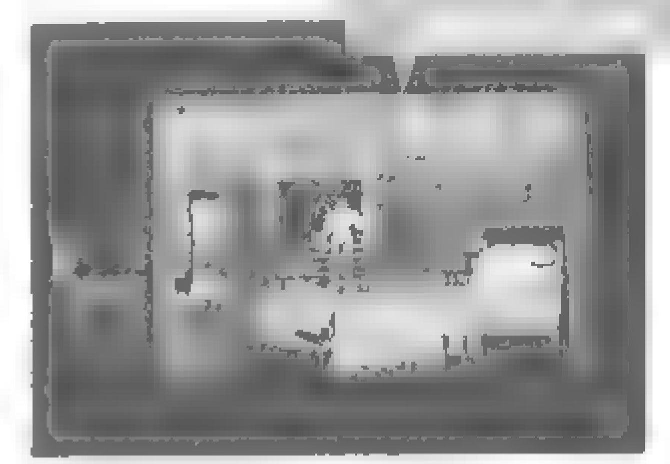
到此，我的 Navan 之行應該算已經結束了。回到巨石陣把照著巨石的指示，把東邊的石頭轉到 Sun 、南邊轉到 Navan 、西邊爲 Star 、北邊是 Moon 。在一陣輕微的地震之後傳送器被啓動了。我回到了 Common Ground 的會議廳。

打道回府－火箭實驗室

Astor 等人得知了 Lawson 的死訊之後。討論一陣子，他們便匆忙離去，好像要去做什麼事似的，只留下我一人在大廳。（註：離開會議廳再進來）這樣也好，只有一個人反而便於行事。我用透鏡把望遠鏡修好，並觀查星象。在觀查許久後，我使用旁邊的製圖機繪製了一張星象圖。

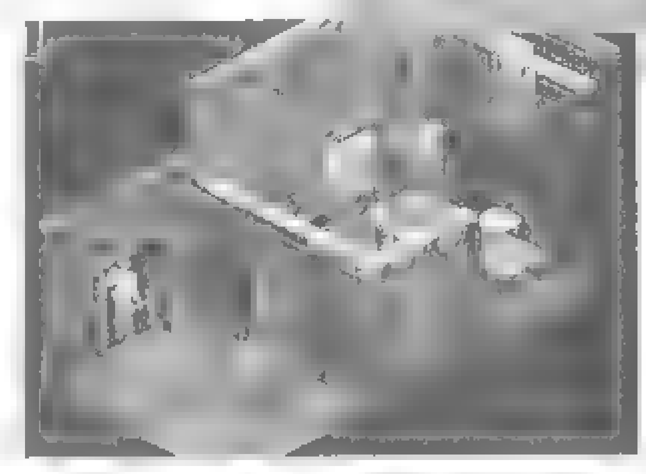


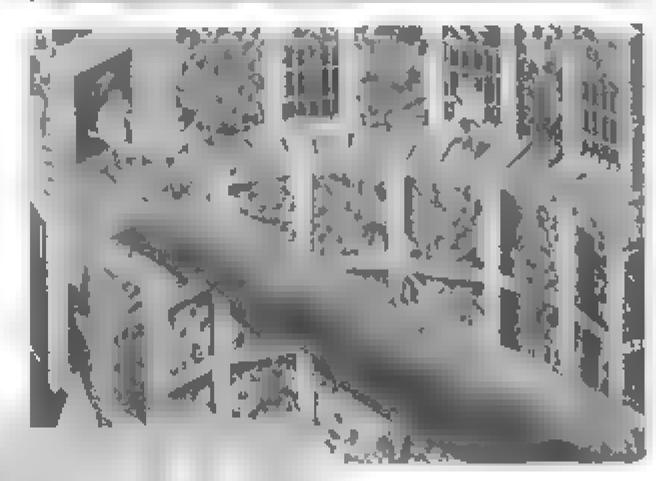
在城中Curak的房間中，火爐的木炭中找到了一張紙條，上面寫著有個火箭實驗室的人被捕入獄，而其他的文字已經被燒得無法辨識了。



在實驗室門外，守衛擋住我並要我出示証件。看來我只好先到監獄中看看那個被捕人研究員，也許可以借個証件用用。

到達監獄，把通行証拿給典獄長看。典獄長在桌上按了個按扭打開監獄的門讓我通過。（註：只要有通行証，典獄長就會幫你開門；如果玩家把他砍的了話，那按扭就得自己按）進到監獄中幹掉一個守吊橋的守衛，在他身上找到一把吊橋的鑰匙。用鑰匙打開典獄長室中大鐘裡吊橋的祕密開關。通過吊橋我在守衛森嚴的牢房中找到了實驗室的研究員。



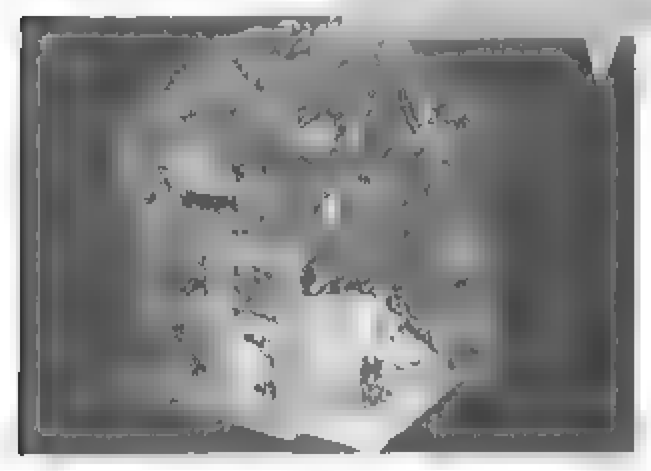


從他的制服上我得知他的名字叫 Rreitzer，我一進入牢房他冷冷地看著我說道：「你就是劊子手嗎，大概輪到我了吧！」看他的樣子似乎已經不打算活命了。在我表明身分之後他又說著：「原來你就是那個 Astar 請來的人，你以爲 Astar 製造火箭是要讓你回去的嗎？那你就錯了，你被騙了，大家都被騙了，因爲所有看穿 Astar 的謊言的人都和我一樣將被處以死刑。德魯依們正在毀滅這個世界，你以爲他們造火箭是要讓你回去的嗎？這是不可能的，造火箭的目的只是因爲Navan太小了無法滿足他們的欲望。他們將計劃把他們黑暗的力量伸展到別的世界去，當然可能包括你的家鄉。」他看了看我繼續說道：「我希望你能放我出去

，當然我並不是個知恩不報的人。我將幫助你奪取火箭，一來你可以回到你的世界，二來也可以阻止德魯依們的計劃。」雖然我並不太清楚他的話是否可信，不過我還是決定放他出去。

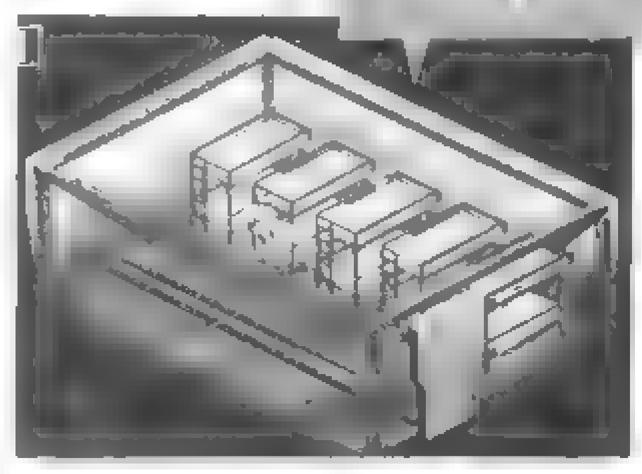
Rreitzer 離開前給了我一張實驗室的識別証。

走出牢房之後，我進到監獄的內部。就在我下樓梯時樓下充滿了毒瓦斯，毒氣使我頭痛欲裂，不得以退回牢房。這使我想到了在 Aneli 島上 Havnar 城堡中所種的花，那些花的香氣也許可以保護我通過這個地方。

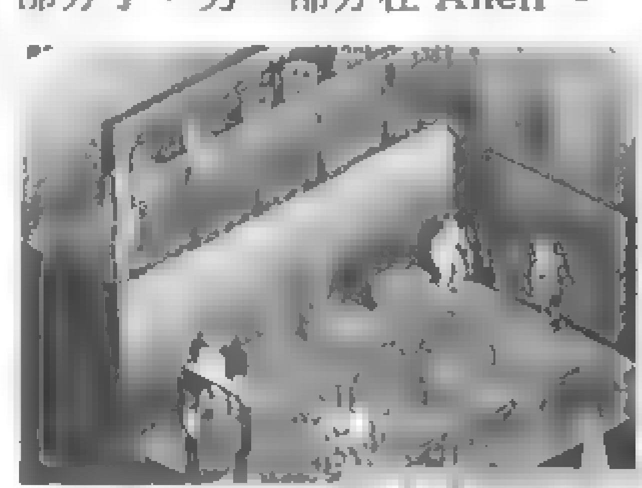




拿著識別証進入實驗室，在北邊一個守衛擋住我說道：「裡面正在開會，不能打擾」。沒辦法，我只好和在走廊邊的研究員談話，在談話中得知：他是研究燃料方面的人員。他想到了一個新的燃料配方並記錄了下來，但是那張紙條放在他的房間卻不見了，使得他不能進去開會，只好在外面等。聽了他的話之後，我來到西邊研究員的房間在西邊第二個床位的床單下，找到了一只鑰匙。用鑰匙打開那張床邊的櫃子，在櫃子中我找到了研究員所寫的紙條。我把紙條拿給守衛看，並說明我有重大的發現必需參加會議，守衛再也沒理由阻止我只好讓我進入。



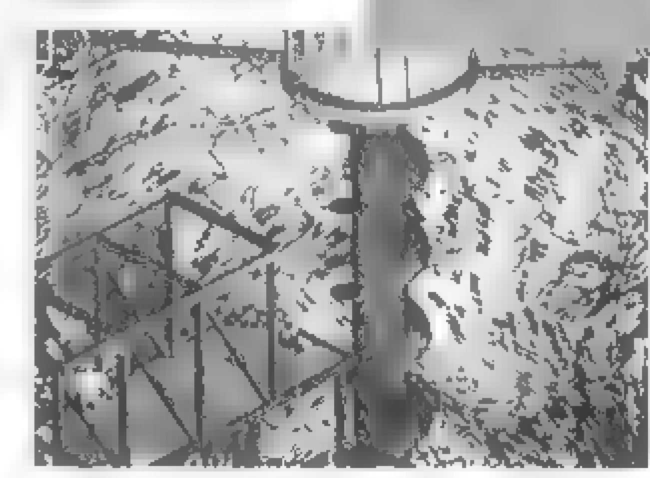
一進入實驗室內部，一個小型的火箭出現在我眼前，看來已經接近完成階段了。在火箭旁我又見到了 Rreitzer。他告訴我：「火箭已經接近完成了，現在只差燃料，星象圖，點火器和導行器。你只要找到燃料配方之後拿給我，我可以幫你裝在火箭上，這樣這個火箭就可以用了，至於其他的零件你可以去參加會議就知道了」對於燃料我已經拿到一部分了，另一部分在 Aneli。

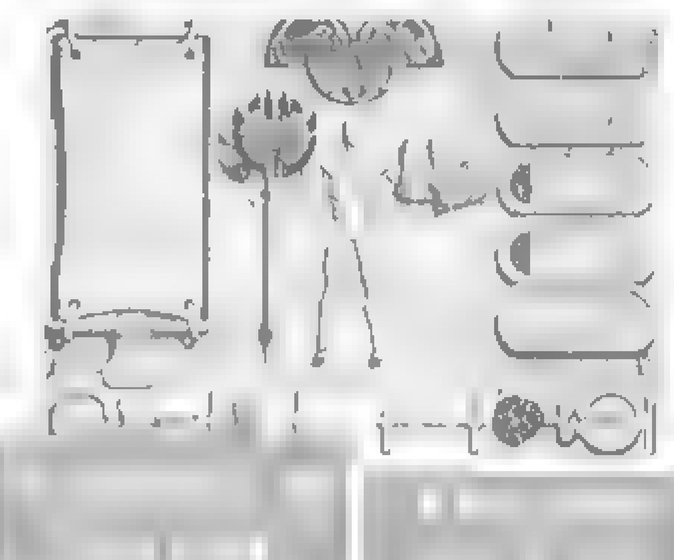


我用紙條又通過了兩名守衛。在會議室的黑板上我看到了整個火箭的計畫圖，星象圖我已經有了，點火器我也在 Astor 的房間中得到，最後就只剩磁性的導行器了。這使我想到了 Reown 島的鐵礦場，也許我能弄些磁鐵礦來。

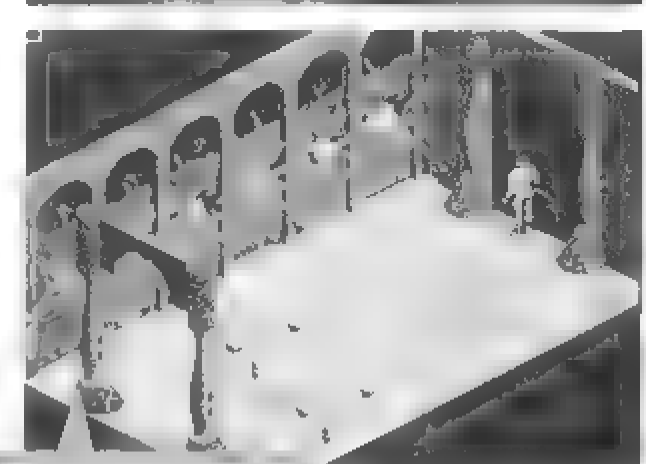
決定行程之後，我使用巨石陣回到 Aneli 的海邊。使用冰鍬敲開冰層，在冰層下是一隻隻的試管，我小心地取出試管用保冰盒存放。回到 Havnar 的城堡在地上隨手撿了個空瓶子，並用空瓶子取了一些花蜜。

傳送到 Reown 的礦場，我用鐵鍬在礦脈上拿了一些鐵礦，並使用我身上那把磁性的匕首把鐵礦磁化。





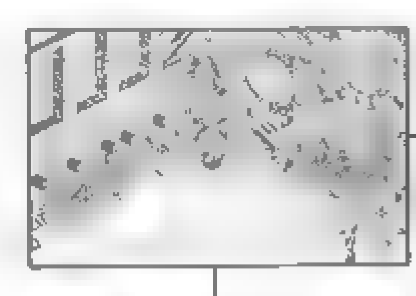


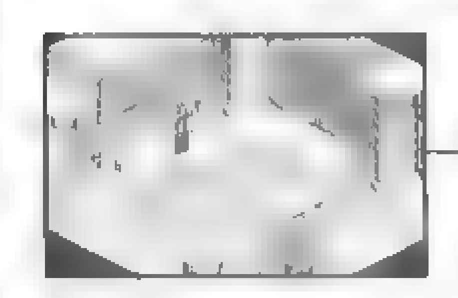


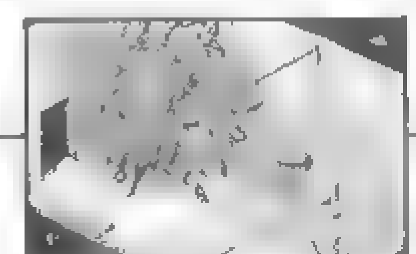
回到火箭實驗室後，我把放在木盒和冰盒中的藥劑小心的混合，製成了燃料藥劑。把製成的藥劑拿給 Rreitzer。他在幫我把燃料裝上火箭之後說道：「為了報答你放了我，我也完成了我的諾言。現在火箭已經可以起飛了，當然你現在大可以丟下我們回

到自己的家去。但是如果你就這麼離開的話，德魯依們就將毀了這個世界。當然這和你一點關係都沒有，但是我還是肯求你能幫助我們。以我的立場，我無法勉強你。因為你留下來的話，你也可能會陷入更危險的處境。我希望你能考慮一下，如果你決定要走的話，你現在就可以使用火箭了。如果你願意留下來的話，等你決定『再告訴我。』（註：這時玩家可以有兩種選擇，如果你決定離開的話，可以進入火箭內部，裝上磁鐵，星象圖和點火器就可以看到第一個結局了）

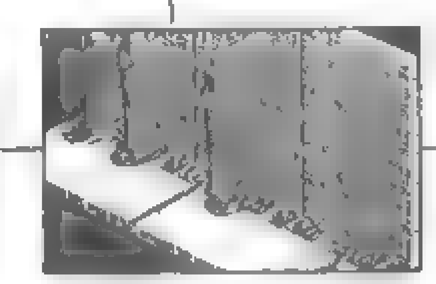
天人交戰－失落的 Zynaryx

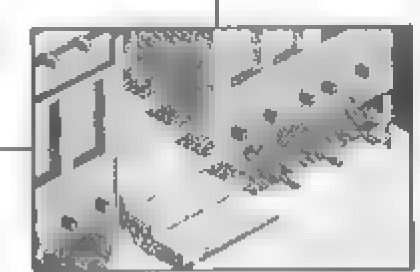




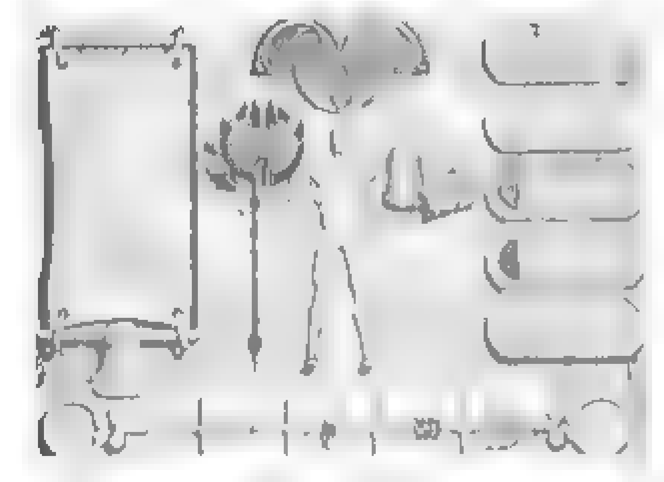






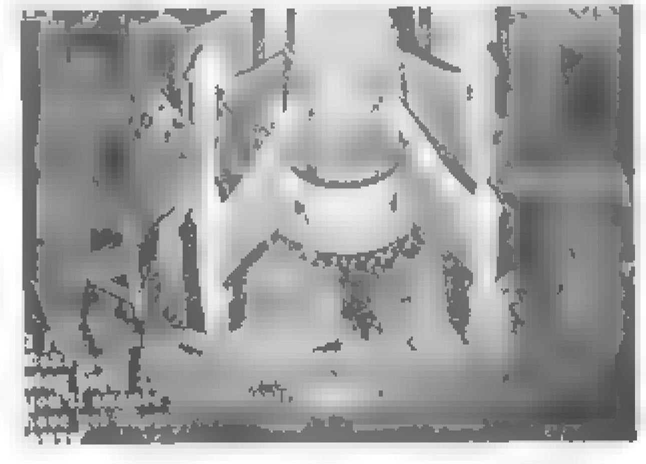


Lawson 城堡



整個事件到此，還是有太多的疑點使得我決定留下來察個清楚。我把我的決定告訴 Rreitzer。他十分高興地說道：「太好了，這樣我們的世界就有救了。對了我給你一個東西…」他從口袋中拿出一個巨石陣的鐵棒給我。「這是我在監獄中的其他犯人那兒拿來的，他們也都是和我一樣因反對德魯依而入獄，在他們死刑之前會把這東西交給其他人保管，至於最初為什麼有這鐵棒已經沒人知道了，但是我們都相信這東西來自監獄的最深處。也許它將是揭穿德魯依計謀的線索，所以我們每個人都十分小心的保存它，現在我把它給你，也許會對你有所幫助。」

我收下鐵棒之後，想起了監獄中那個佈滿毒氣的洞穴，我決定再次一探究竟。回到監獄中，在進入毒氣區之前，我把身上裝

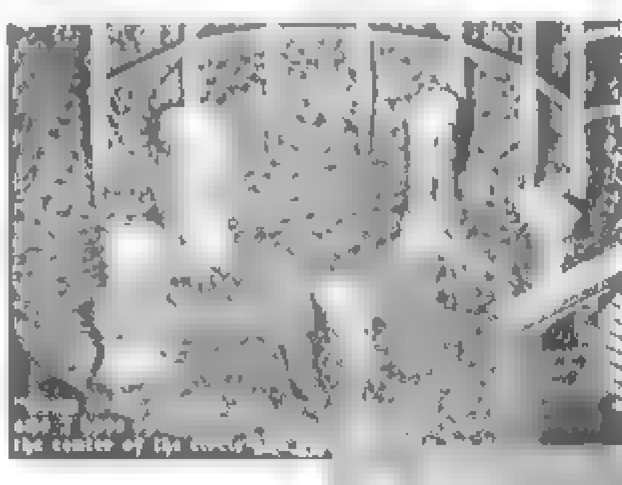


滿花蜜的瓶子打開拿在手上。雖然瓶子中濃郁的香氣使我全身不自在，但總算在我的四週形成了一個保護圈，使我安全地通過這個可怕的地方。

在毒氣區後面是個巨石陣，巨石上已經佈滿灰塵，看來已經很久沒用過了。解決兩個守衛之後，我發覺北邊的巨石中少一個啓動的鐵棒。我自然地把 Rreitzer 給我的鐵棒裝了上去。在讀完東邊巨石上的碑文後，突然傳來的個聲音：「決定命運的時候到了，進來吧陌生的旅人，雖然我不認識你，但我相信你就是我在等待的人。進來吧，到巨石陣的中央」一個陌生的聲音使我不免感到害怕，但我想我已經沒有退路了，只好冒險進入巨石陣的中央，我被傳送到另一個陌生的地方。

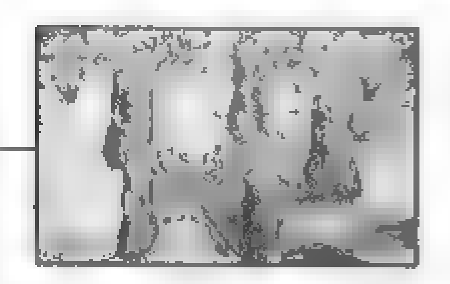
在此是個一望無際的沙漠，





在西邊不遠處有個城堡。我只好向前進入城堡，見見城堡的主人。這裡簡直就是一座死城，城堡中一個人影也沒有。在通過一個個的通道之後我來到了城堡的內廳，另一個德魯依法師站在大廳中。我一進入大廳，還沒等我開口他便說道：「你終於來了，陌生的人。我就是你一直在找的人 Lawson 」「 Lawson 原來你並沒有死」「是的，但是我必需讓我其他三個伙伴以為我死了。我

需要你的幫助，我想你心中一定有許多疑問，我將會告訴你一切，那是一段沉長的故事。相然我無法勉強你一定要相信我，我將會把整個事情告訴你，而你可以在聽完之後決定我是否說謊。」



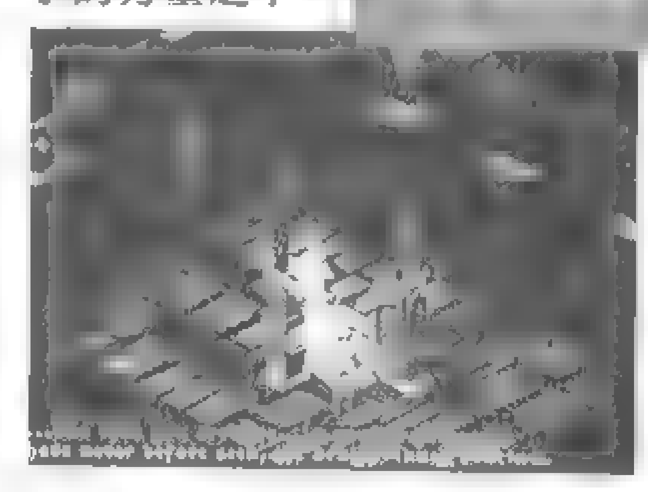
巨石陣

在見到 Lawson 之後我發覺事情的複雜度已經完全超乎我的想像，於是我點頭答應。

Lawson 在長嘆一聲後說道：「我的同伴說我無故失蹤，那是他們騙你的。他們說為了我的安全要你快點找到我，那簡直是天大的謊言－他們已經瘋了。正如你已經知道的，我們德魯依法師是以地、水、風、火四大元素的互相配合加以心靈的輔助而產生各種強大的力量來維持 Navan 的秩序。直到有一天我們發現了一個法術可以把我們的力量發揮到無限大，而能使我們有能力統治整個世界，甚至其他地方。而我堅決反對這個計劃，因為這樣將使 Navan 的人民陷入極大的痛苦。但是早已被權力與慾望沖昏頭的德魯依們卻一直在進行這個計劃。這個法術需要四大元素的高度配合，所以只要我不參加，他們就無法得到風元素的力量。於是他們開始強迫我加入他們的計劃，最後我逃走了。而在不久前他們找到了就算我不在也可以使用風元素的方法，但如果我從中阻止的話法術一樣會失敗。所以他們就請了你來找我，目的就是在找到我以後要我加入計劃，或是殺死我以防止我的破壞。所以我不得已逃到了這裡，並留下我已經死了的線索。Astor 他們已經完全沒有理性了，凡是知道這個秘密的人都遭到暗殺，所有看穿他們陰謀的反對者都被處以死刑。Astor 甚至親手殺了他的妻子，只因她勸他停止這個計劃。你在 Navan 所遇到的死屍，冰怪，石人…等等，都是 Astor 他們造出來的。如果他們繼續使用這種邪惡的法術，這個世界將會隨之毀滅。」

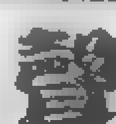
Lawson 停了一下，拿了一個黑色的盒子給我。「這個黑盒子可以毀滅德魯依的法術。但是首先你得先有能力使用他，把你護身符上的白色球給我…」我依言把白色小球給他，Lawson 在白色球上施了法術之後交還給我：「把這個白色球裝在你的護身符上就可以了，在沒有裝上白色球時，決對不可冒然使用黑盒子，否則可能會有生命危險。你希望你能幫我在 Astor 他們施法時使用它，那 Astor 他們就完了。當然我也是德魯依之一，你如果拿它來對付我，我也一樣會被毀滅。我這次的詐死看來已經成功了，Astor 他們現在應該已經在德魯依的密室裡準備施法了，我身後的平台是個傳送站可以傳送你到我們的秘室去。我的故事已經說完了，現在黑盒子在你的手上你可以決定自己應該怎麼做，現在是決定命運的時候了…」（註：在此玩家可以決定是否相信 Lawson 的片面之詞，你可以把黑盒子使用在 Lawson 自己身上，那 Lawson 也就真的死了，在後來使用火箭離開將得到第二種結局。）

在諸多的經驗中，使我無法不相信 Lawson 的話。當然相反的我必需盡快阻止 Astor 的計劃。將我身上的護身符換上白色的球，我帶著黑盒子進入 Lawson 身後的傳送站。我被傳送到德魯依的密室之中。果然 Astor 等三人拿著四個護身符正在施法，他們看到我的到來十分震驚，並要我離開。而我只是冷冷地拿出黑盒子，將我護身符中全部的法力灌注於黑盒子之中，Astor 等人在死罵中死於自己的法術和黑盒子的力量之下。





尾聲



在結束 Astor 等人的生命後，我被傳送到了實驗室門口。看來一切都結束了，我也可以安心離開這裡了，解決實驗室門口的守衛之後，我進入火箭內部把磁鐵礦放在左邊磁性導航器的位置、星象圖放在中央、右邊裝好 Astor 的點火器。使用點火器啓動火箭。從窗外我看到 Navan 的島嶼愈來愈小。一段夢幻之旅－Navan 島一行結束了。

一個無上的權力，終究會使人迷失本性，一個原本互助的團體最後變得互相殘害。在三個德魯依死後，Lawson 自然成為 Navan唯一的統治者，誰又能保証今日心存悲憫的他，將來不會成為另一個 Astor 呢…。





無意中救了洞中的村民，延誤了回凝碧崖的時間，佛奴既已先行折回聽訓，我可不想討罵挨。跟著師父在崖中清修的日子雖無憂無慮，但總覺缺點什麼，一顆心老靜不下來，這大概就是師父常說的『在劫難逃』吧。不管了！先斬後奏，反正一樣得挨訓，總要挨得值得。



趙家村

貨郎家（趙家村入口直走）：得湖水兩個、茱萸一個。

貨郎的倉庫：得樹枝一個、獸肉兩個。

村中人耳語相傳大毛和他娘學煉金術失蹤了！

阿孝家（樵夫，門口有許多

青蓮峪
光華森林
奇異森林
天波林
雁湖村
B
古墓
天剎森林
白犀潭
八達森林
古墓外
陰風洞
歇歇森林
幻波池
B
玉靈岩
勝天巖
望月谷
玄晶山坡
妖異森林
天惜森林
凝碧崖
趙神殿
玄晶森林
清靜森林
A
原野
西川鎮西
西川鎮東
趙家村
河畔
玄冰谷外
A
鐵森林
開始
玄冰森林
玄冰谷
玄冰森林

木材）：得獸肉一個。

村長家（門外有花木扶疏的圍籬）：得茶葉一個。與村長之子阿友對話，得知村民的失蹤與煉金術有關。師父亦是修道中人，決定先回凝碧崖問師父。

鐵匠家（門口有許多鐵條）：買裝備配備在身上。

獵戶（門外有匹馬）：得黑狗血一個、火石兩個、萱花三個。

出了趙家村，準備開始練功提升等級了！



凝碧崖

進屋（屋外有一隻小紅鳥）找師父（在二樓），自告奮勇調查煉金術的來龍去脈。師父臨別贈藥材，終能下山試身手了。出凝碧崖前，到另一間屋子找藥童買五雲石（註）。





趙家村

村長家中坐著官府來的葛將軍，官架十足地被削了一頓。去了阿孝家也問不出個所以然來。煉金地點既是山腰上的山神廟，就先到那兒探探吧！

到了趙家村河畔（獵戶家右邊的竹籬有一缺口即通往趙家村河畔），除了河邊的洗衣婦人外，只有傻小子大牛擋在上山的入口，固執的傻小子說不通，只好回頭找阿孝了。

阿孝家：喔～原來傻小子徇私，這可讓我逮著小辮子了（可是阿孝也到山神廟一探究竟，我得去找村長商量商量）。

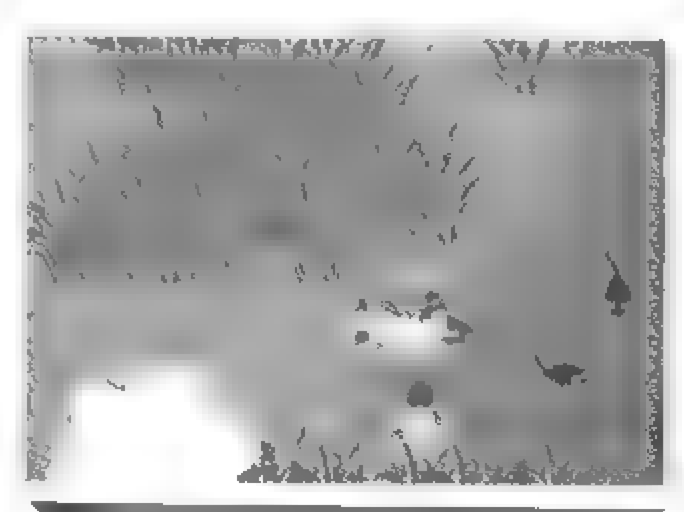
村長家：（與村長、葛將軍對話）不撤銷入山的封鎖禁令？！我不信我不到了！各憑本事吧。

山神廟（趙家森林）入口：我拿徇私讓阿孝上山砍材的事嚇唬他，傻大牛便讓我過去了。

山神廟，應該指的就是趙神殿了。斷壁殘垣加上屍橫遍野，處處顯示這妖物十分殘暴狠毒。進了廟裡，最後一排廂房（有三個房間）直往裡走有一秘室，只見阿孝被五花大綁立在那兒，唸在他一心想幫我的份上，就不再提自不量力的話。

進了內室，有一傷兵奄奄一息，卻還是慘死在殭屍王手裏。妖物！非收了你不可！與殭屍王戰鬥，得七星草、殭屍元神與劍柄。廟要塌了，快閃人！

下山途中…可憐的阿孝，逃過了殭屍王，卻還是成了食人虎的點心。可惡的食人虎，饒不得你！與妖虎戰鬥。原來，食人虎有後台，怪不得如此張狂，我打狗忘了看主人，這可惹惱了他。與喬瘦對戰，就在我快不支時，一道閃電對著喬瘦穿心而過，這惡人頓時成一道黑煙如霧般散去。我定睛一看，是一美婦與矮老頭。得袁星與紫郢劍。

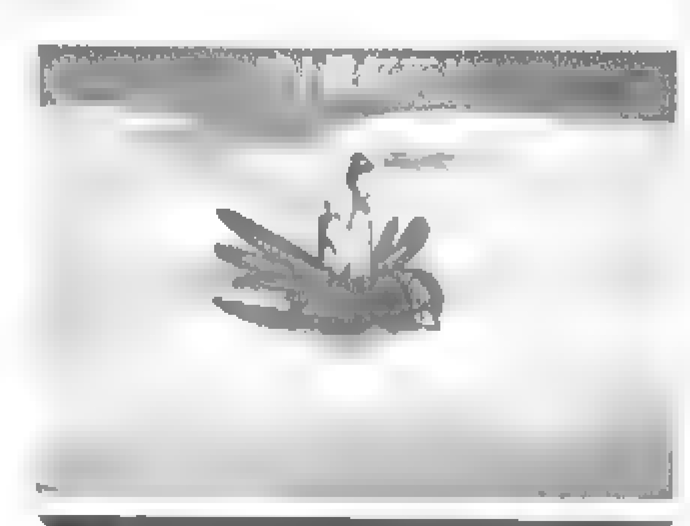


[illegible]

荀師姑要我到西川鎮，與同爲調查煉金術而下山的周輕雲姑娘會合。行前，我得回趙家村辦些事。在村長家被葛將軍讚得暈陶陶的，還得令牌一面。阿孝慘死，我除了多買些柴火（得樹枝五個）外，實不忍相告。

西川鎮

西川鎮東街。哪兒找周姑娘？到客棧看看吧！果不出其然，在客棧（門口右方有一肉攤）二樓找到周姑娘；先有袁星、再有輕雲，這趟路不寂寞了。在客棧聽兩個食客說，賈仙學了煉金術回來招搖。這賈仙應有煉金術的消息。



這隻就是發現的燕[illegible]

客棧後的茶甌得黃精 10 個、5 個。

西川鎮鎮民有多人像失了魂魄般昏迷不醒，看來與煉金術脫不了關係。

寧財旺家（旁有馬大海賣雜貨）：得繡花針一個。向寧、馬二人買椰子、浮萍。

鐵匠家（左邊有一肉攤）：得知磷火的煉法是：火種、黑狗血和黃精。

西川鎮西街好熱鬧啊！戲棚得烏風酒一個。巧遇街上賣藝的韓星及郭若霞這對男女被馬家綁架。這下有事了！

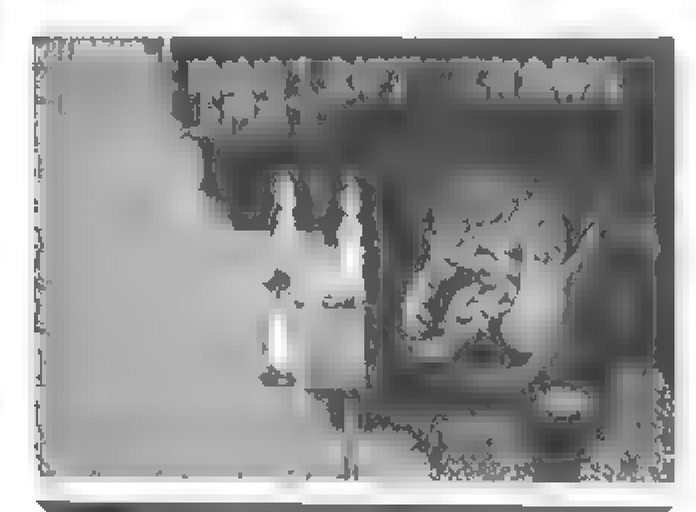
東街馬員外家：不理會馬員外和家丁的叫囂，直闖馬財的房間要人。可惜，解決了兩個嘍囉後，還是讓馬財那廝帶走了若霞。我向悲傷的韓星保證，一定幫他找回心愛的妻子。韓星告訴我

，那位＂東脩備齊乎？＂老先生就是賈仙的父親。

老夫子家（旁有字畫攤）：看來，父子倆關係不甚好乎，我得另尋線索乎。找隔壁房間的童子，小包子愛看燄火，我會啊！火種＋黑狗血＋黃精。燄火眞美啊！難怪小包子愛看。看完燄火，小包子才說他爸爸錢大包才知道，這小子！

在客棧旁的肉攤找到錢大包，他又說合夥人馬大海也許有線索。

找到擺攤賣雜貨的馬大海，這消息可眞貴， 1000 兩哪！



怕你沒這本事吧！

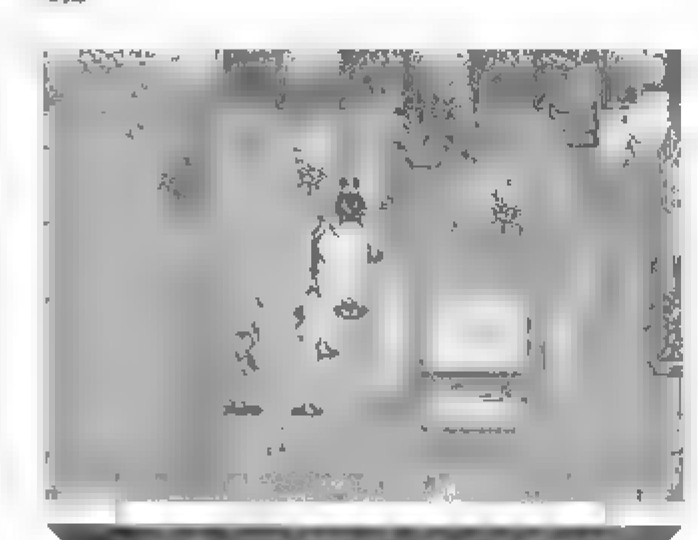
到西街的神壇（門口有一香爐）找雲中飛法師。賈仙的去處要 10,000 兩。這下我不會再上當了，祭出二郎神，看你招不招。取得進貨倉的暗語（到老夫子家隔壁的貨倉，靠近後，按空白鍵，即會說出暗語進入貨倉），進地窖找到開嗑瓜子的賈仙，他爲證明所言不假兼眞有其事，嘩的一聲，亮晃晃的金銀財寶就呈現在我們眼前了。世俗名利果然厲害，差點被迷了心竅。賈仙對煉金術從何得來三緘其口，我使用葛將軍的令牌，和輕雲一搭一唱，得到＂青螺山修行的八爺＂這條線索。撇下失了心志的賈仙，走出地窖，尋找青螺山。

西川鎮西街（布袋戲台右邊）有出口到玄冰谷外。山林間遇受雅谷達挾持的少女秦紫玲，好管閒事的我又出手了。爲了得知青螺宮的正確位置，我們受秦紫玲之邀，去探訪她姑姑。涉過小溪到了對岸，在涼亭見著候在那兒的秦紫玲。過不久，她姑姑自石階上浮現，原來她受了尙和陽的暗算，需要千年靈芝救命。千年芝仙在哪兒呢？紫玲說就這附近，該是玄冰森林（沿著左下方走）吧！進了森林，我們瞧見一株發著亮光的靈芝（約在螢幕左上方），我不停地問芝仙直到它願意幫我爲止，我們允諾了彼此的請求，得到肉芝液，趕回涼亭爲鄧八姑療傷。

用靈魂來煉金？毒龍尊者的煉魂瓶？查出煉金術的幕後主使者，西川鎮民就有救了。我不停地央求鄧八姑，再加上紫玲一旁幫腔，終於得到首肯並取得雪魂珠，誰知半路殺出尙和陽這程咬金，眞是礙事。打退尙和陽取得陽魄劍，由鄧八姑傳送至青螺宮。

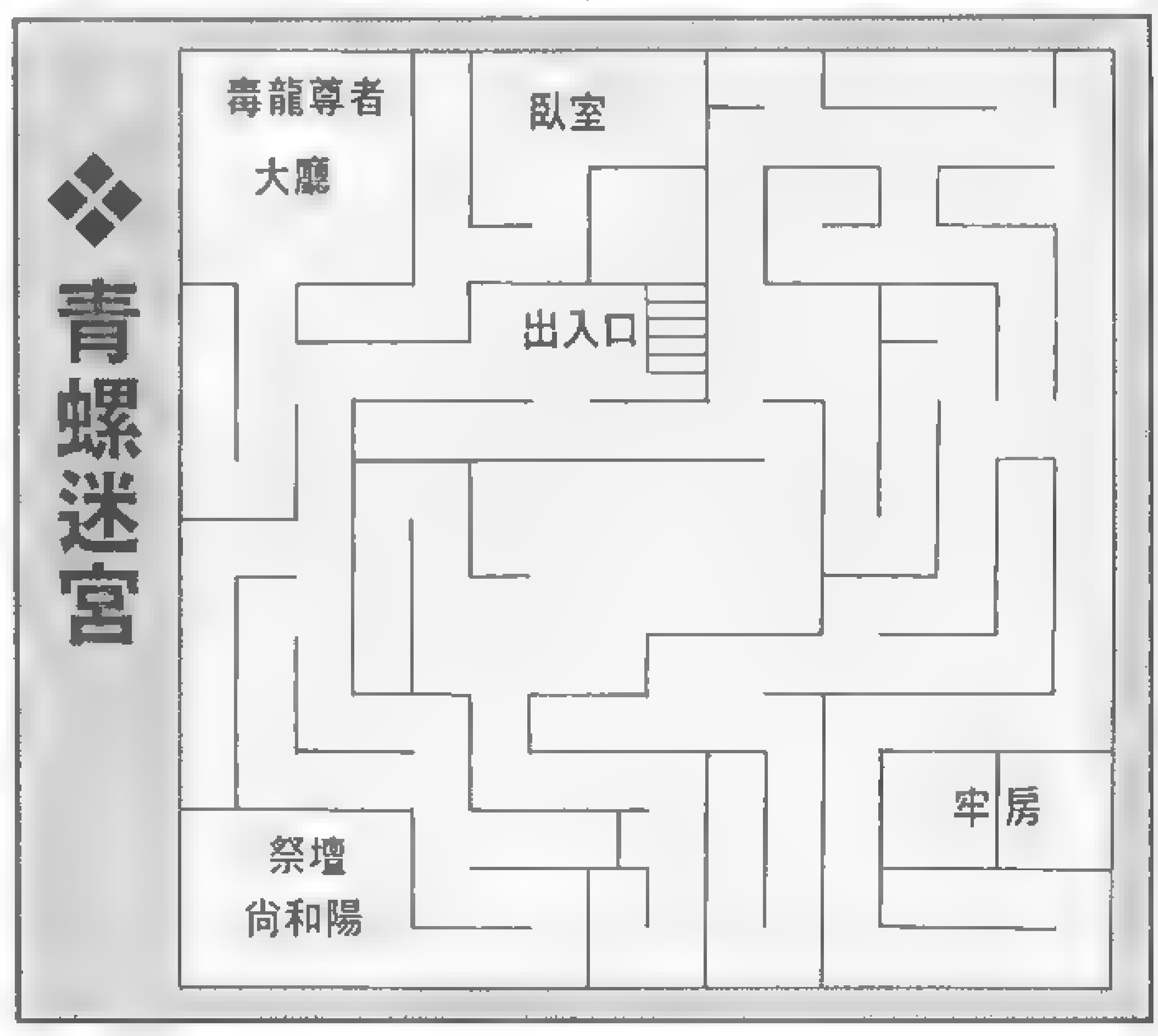


先至左廂房，撞見一小娃打破花瓶，一溜煙跑掉了，走進得玉環一個。再往裡走有個喝得爛醉的老頭。右廂房就更無聊了，只是廚房（得黃精一個）和兵器室。直驅有兩守衛的大廳，既有守衛定是重鎮。口令，什麼口令？！練拳的教頭以爲我是新來的丫環，要我找總管報到。丫環？我是女俠耶！在左邊廂房最裏的一間，找著喝得酒足飯飽的總管，纏著他要口令：今天的烤鴉很好吃。通過守衛，進入青螺宮大廳。



從左邊的通道進入後花園的右邊廂房，看見小丫環像個受氣包似的跪在地上受罰，我仗義執言，拿出玉環證明打破花瓶的是小少爺，眞相大白，那位大夫人非但不慚愧，還窮兇惡極的要我＂記住＂。我們出了大廳，在僕人宿房（總管的隔壁）找到了小丫環，她向我們道謝，並告之後花園有二夫人等著。

二夫人方蘭芝是個明理的人，他大義滅親打開秘室的通道（



在左方），讓我們一探毒龍的祕密。打敗了看門狗八魔，找到毒龍尊者，想這毒龍也是肉腳一個，三兩下就交出牢房鑰匙，還招出了同謀尙和陽。影蠱食人三魂七魄，煉魂瓶收集魂魄，就是這些邪物，導致四方村人昏迷不醒的。看在方蘭芝的份上，就不再爲難毒龍（反正他也溜了）。

有了玉鑰，先到牢房救人。救了若霞，轉告韓星的話。祝福他們早日相見。地牢的姑娘們，是要獻給顧什麼這傢伙的，他是誰？要這些人作什麼？

在秘室祭壇找到尙和陽，不交出煉魂瓶就一輩子纏著你！與尙和陽戰鬥得赤陽珠。見煉魂瓶浮現在丹爐上，使用雪魂珠在煉魂瓶上，瓶口打開，許多靈魂四散。希望這些魂魄能找到回家的路。青蝶宮之行完成後，我們回到玄冰谷。見著鄧八姑和紫玲話別後，回西川鎮看看村民們是否安然無恙了。

煉金術一事還沒完哪！不過，先回凝碧崖向師父陳述這些天的遭遇。還有，"影蠱"到底是什麼？



凝碧崖

經由師父、荀師姑、朱師伯的諄諄教誨，我和輕雲更覺責任重大。哇！日子眞是越來越有趣了。離開凝碧崖前，我們先到藥圃探望可愛靈巧的芝仙和他的朋友們。此行的任務是至玄晶洞尋找剋制影蠱的冰蠶。出發囉！



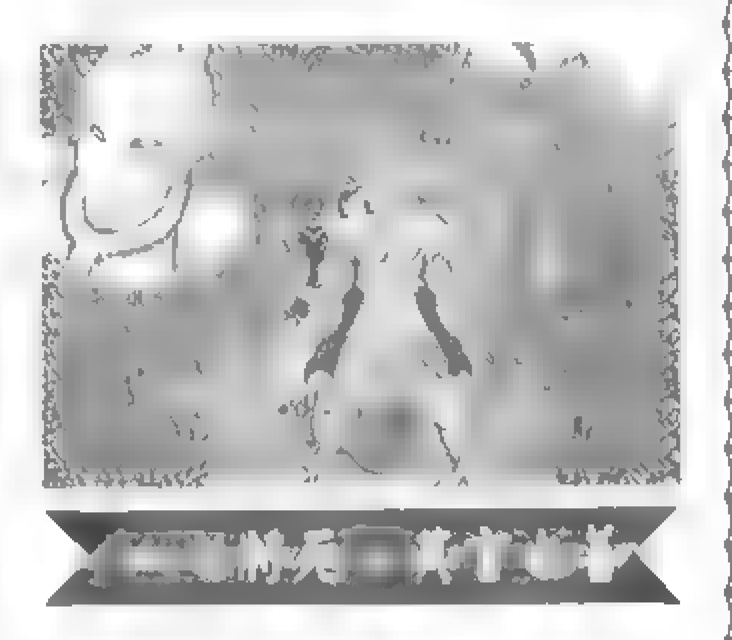
玄晶洞

進入玄晶森林（清靜與玄晶森林交界處有一橘紅色花圃）、玄晶山坡，在山坡一個石階旁尋著了玄晶洞。誰知進了洞內奇寒蝕骨，我們顫著身子退出，詢問另一旁的獵人，獵人指示竹屋的小神童有法子可進洞內。上了石階，此處別有洞天像天堂一般，名喚『天堂瀑布』。走過曲折蜿蜒的小橋流水來到一竹屋，我有眼不識泰山，還是輕雲機伶問著了線索。我們一行正思忖，如何從玉靈岩妖屍手中盜得溫玉，李靜虛就以紫金網打發我們了。



玉靈岩

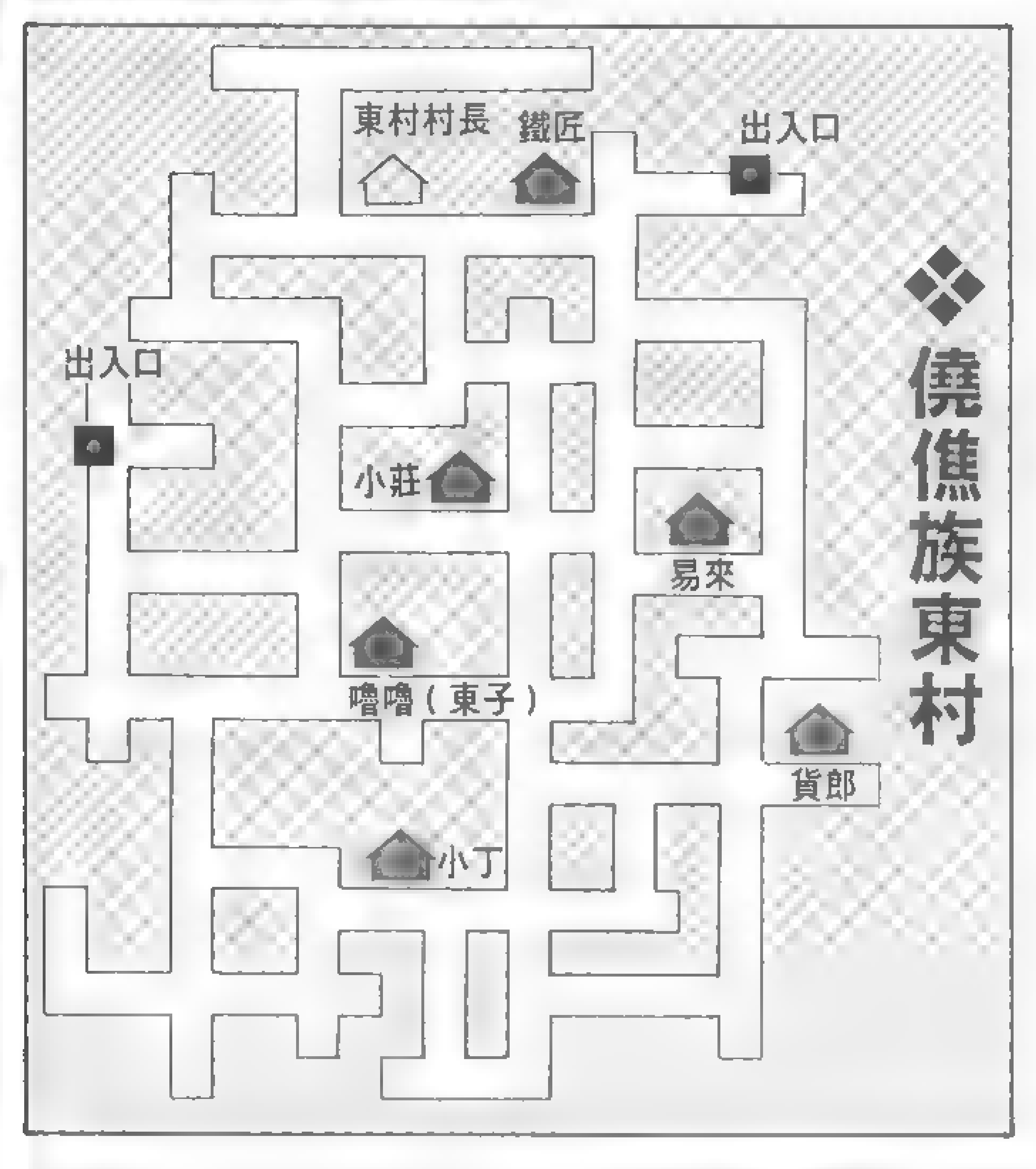
從玄晶山坡、妖異森林、玉靈岩森林、玉靈岩洞口；進入洞內，在妖屍巢穴入口，即見李靜



虛所說的米鼉、劉裕安，他二人爲顧及顏面，虛晃一下就放行了。進了妖氣瀰漫的密道，上（左邊）石階，繞個彎，下（右邊）石階，往左走，就在盡頭處見一身枯骨，渾身上下爲黑煙籠罩的妖屍谷辰。我們三個全力以赴，卻絲毫傷不了牠，直至回死入定時辰一到，牠擒住袁星後遁去。我和輕雲出了洞口，速回天堂瀑布向李靜虛道長求救。

據道長告知，尋七修劍的天波壁在我峨嵋凝碧崖後山（按：筆者在此不得不說話了，按大地圖看來，天波林確實在你家後山沒錯，可這後山是後了好幾座山，所以，回家找後山的玩家們，鐵定找得暈頭轉向）。經奇異森林到天波林（奇異森林有兩個出口，一爲青蓮峪，一爲天波林），見一小小人懶兒，被五花大綁掛在樹上晃啊晃的，個兒小口氣倒不小，我見著有趣，決定逗逗他，沒想反被耍了！還是輕雲厲害，讓懶兒乖乖就範。這小傢伙





❖僥僬族東村

油嘴滑舌的不甚可靠，除了知道東西村，百年來因水源問題不和外，大概也幫不了忙了。

既然天波壁在僥僬族的村中，那就進去吧！繞了一個彎直往下走，就在石地上見著　了無所適從的懶兒。喝下懶兒的藥水，我和輕雲就進了神奇的小小村落。進村落右行順著路直走，來到一株樹幹中空的根部，藉由樹枝達西村屋頂，從屋頂的　升降梯往下，這兒可眞是麻雀雖小，五臟俱全。

大長老家得宣紙三個。小丙家得鹽三個、先天坎金丸一個。小舒家得獸骨二個。卦師家，到了這兒我才知道，姑娘我有個老徒兒。在西村村長家找到懶兒，（和村長對話）得知解決水源問題，就能得到天波壁的位置。可是，世代紛爭的源頭呢？活得最久的大長老會有線索。唉呀！可就被多嘴的懶兒說中了，這老先生有點兒迷糊，招魂旛的元素記不全啦！還好，小瀨子俊記得。

坐升降梯上另一頭的西村屋頂，見一對男女並坐，走近詢問，東村的小美和西村的小俊，正因兩村不能和解大傷腦筋，他倆得知我們是來當和事佬的，就把招魂旛的作法全盤托出：黑狗血＋火石＋獸骨＋宣紙。我和輕雲加快腳步到兩村故長老的墓前。

前往墓園前，先到巫醫家，得火石四個、黑狗血四個、獸骨兩個、冰蠶絲三個，還從古籍寶典中得知：白鐵＋鹽＋冰蠶絲可成朱雀環，以及火石＋五雲石可得鐵劍等煉術。至於這偉大巫醫的煩惱事，只好待我解決二長老再來幫忙囉。

出了西村，從顧大媽菇園（得冷雲丹三個）的小徑，進入僥僬族的墓園，小俊、小美已等在墓前了。我使用煉好的招魂旛，口中唸唸有辭：靈旛招搖，魂歸來兮；四方遊靈，話我離情。兩個老頑童，進棺材了，還打！細說從前，兩人也願握手言和了，可這口說無憑，得讓西村小俊的村長爹和東村小美的村長娘，親耳聽到才算數啊！好人作到底，我和輕雲再回西村忙奔走了。分別找到兩村的長老說明經過。現在，兩村長已先行離開到墓園。東村鐵匠家得白鐵兩個。

我再度使用招魂旛，兩位老先生當著子孫的面重宣和平誓言，這百年糾紛終告平息。我回到西村找村長，兩村既已和好，這天波壁該告訴我在哪兒了吧。沒想到老先生靦然地推說巫醫可能知道。唉！眞受不了僥僬族人反覆不定的個性。

巫醫要趕啄木鳥，這吵死人的樂師可派上用場了；要樂師出馬，得向他的偶像大長老要首曲子；而大長老作曲要有蝌蚪才行。

到墓園的小河邊，看見數隻蝌蚪，哇！小蝌蚪看來像鯨魚一樣哩。在我和這滑不溜丟的東西奮戰數回合後，旁邊的小魚兒終於忍不住開口了：得用網子才行吧。打敗杵在一旁的大蜘蛛，得蜘蛛網一個。使用蜘蛛網得蝌蚪一個。回去交差，以蝌蚪換大長老的曲譜，交給樂師，樂師依約趕走了啄木鳥，巫醫遵守諾言，交待燕子帶我們飛往天波壁，人鳥溝通的媒介在朱雀環，煉製百禽道人寶典中提及的白鐵＋鹽＋冰蠶絲可得朱雀環。

使用朱雀環在西村屋頂候在那兒的燕子（按空白鍵，牠會與你交談）。燕子飛翔在空中要特技，要得不怎麼樣，倒是我的倒蔥栽比較精彩。到了目的地，見一石壁，想必這就是天波壁。東西借不成，只好一較高下了。與七修神獸戰鬥，得冷雲丹、七修劍。

懶兒的藥效已漸漸退去，我和輕雲一晃眼已出了僥僬村。外面的世界煞是有趣，難怪師父不准下山，怕我被這紅塵俗世迷了

心竅，再也清修不了。



玉靈岩

拿到七修劍，配備在身上，疾疾趕回玉靈岩。與妖屍戰鬥（配備七修劍者，只需以攻擊指令傷妖屍），不想牠臨死還拖個陪葬，逼得可憐的袁星自殺。初次體會死別的滋味，正當我們悲戚不已時，怪叫化凌渾適時指點，要我們速往玄晶洞解決冰蠶的事，至於袁星，就交給他了，屆時找荀師姑即可。得到溫玉一個。

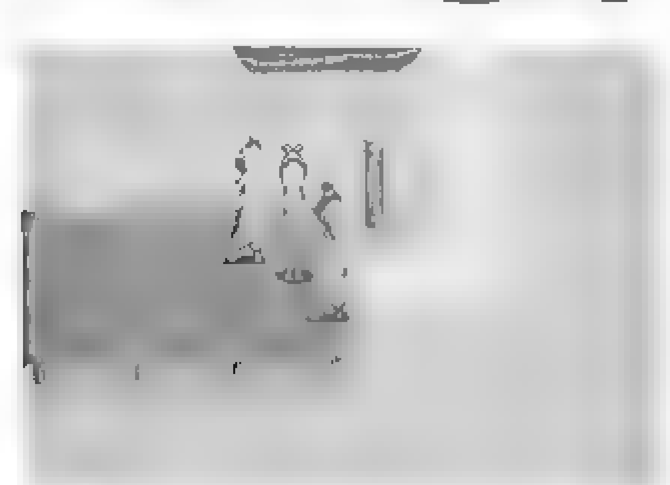


玄晶洞

進玄晶洞內，赫然見一女子被冰封，使用溫玉融化冰柱，幸好女子悠然醒來，否則，也要像洞內諸多怨靈般四處飄盪了。女子也是前來找冰蠶的，既是如此，同行又多一個伴。與冰蠶戰鬥，得冰蠶絲、冰蠶。此行任務完成，回凝碧崖，我要問問荀師姑，怎樣才能救袁星。經師姑、師伯指示：到青蓮峪的元江金船，找修行的智者求蓮花轉生術可救袁星。

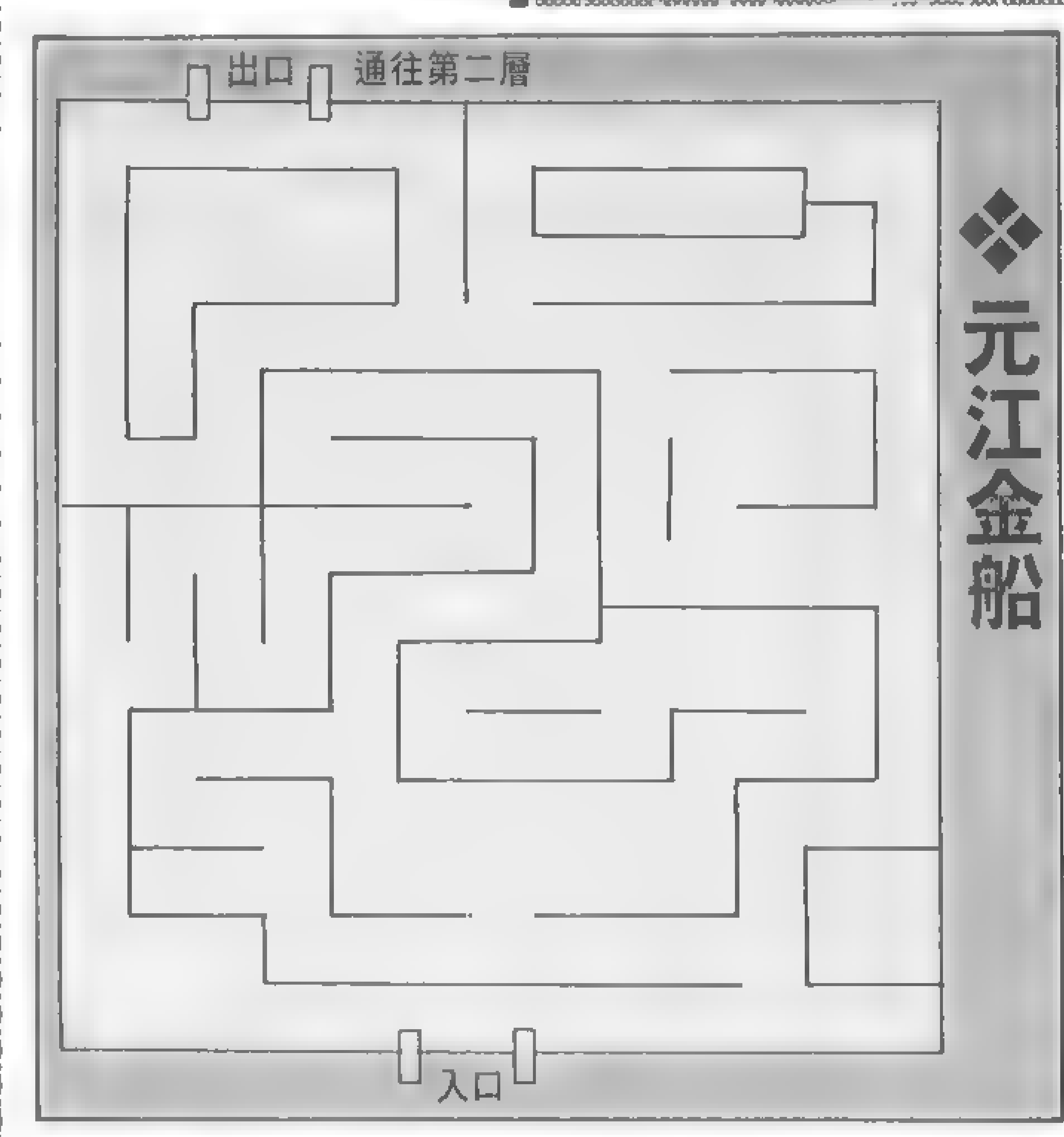


青蓮峪



就是這個位置才能施蓮花步道

河堤有一垂釣老者，旁有一艘離岸的船，河堤木柱上刻有智公題的一首偈：青雲有路志為梯。施柱蓮開。詢問那位垂釣老者，老者明示，使用椰子、浮萍、赤陽珠可形成蓮花步道通往金船。



原來，釣叟就是智公。天下沒白吃的午餐，想得蓮花轉生術，就得通過迷宮的考驗。放水，誰要你放水，一路闖盪下來，還沒難倒我們的。在金船第二層的左邊船艙找到智公。智公明示：以五朵青蓮為體，異類金丹為心，再配合生辰八字即能起死回生。得青蓮及蓮花轉生符。

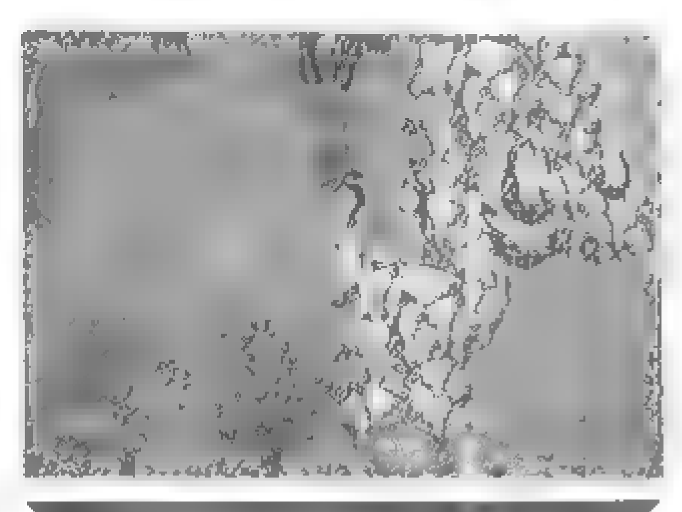
對抗魔物的五寶分別是：紫郢、青索、冰蠶、火靈珠和神沙母，我只得紫郢和冰蠶，火靈珠在文姝手中，那青索、神沙母呢？現在一點頭緒都沒有，看來，這旅程還有一段呢！無論如何，我要先救袁星。下了河堤向右即為光華森林。



雁湖村

雁湖村鬧水患，原是由禹鼎逃出的妖鯀作祟，官府也派人來處理。在村外就碰到葛將軍的副將，進了村子，從士兵口中得知，葛將軍是個陰奉陽違的偽君子，他除妖不力，敷衍了事，害得百姓受苦，我要當面問個明白。

葛龍這偽君子，幾日不見，翻臉像翻書一樣，我還未開口就先進牢房了，同牢房還有多綠這倒楣鬼。小小牢房耐我何？在牢房取得髮簪一支，放了其他人犯，從人犯之一白谷逸手中得辟水珠。有了辟水珠，與妖鯀對戰更添把握。從以石塊築成的堤防走



從這兒進入水中

入水中（無需使用辟水珠，直接走進），與妖鯀　對戰，得妖鯀元神、妖鯀金丹。洪水退卻。

取得異類金丹，我等不及回凝碧崖救袁星。荀師姑施用轉生大法使袁星復活，我們四人隊伍終於團圓。現在回到雁湖村，葛將軍的事還懸在那兒呢！見到葛將軍，他心智已失，看來，不把他打醒是不行的了！一場惡鬥後，葛將軍傷重而亡，我自責很深，心中更氣憤，魔影危害人間，至星風血雨，但，若非人的貪念，如何使牠有機可趁?!

在葛龍的屋內，得萬木靈丹＋除邪九煙丸＝聚魄煉形丹的煉法。



通往古墓有一處斷橋，記起雁湖村同牢房的多綠，就是受雇前來修斷橋的。回牢房找多綠，付他 1000 兩修斷橋。進了陰風洞，找到文姝。除了綠色妖怪，還有米鼉、劉裕安這倒楣的哼哈二將。與文姝戰鬥，得蔓陀蘿一個。對戰方歇，綠袍老祖現身搶走火靈珠。

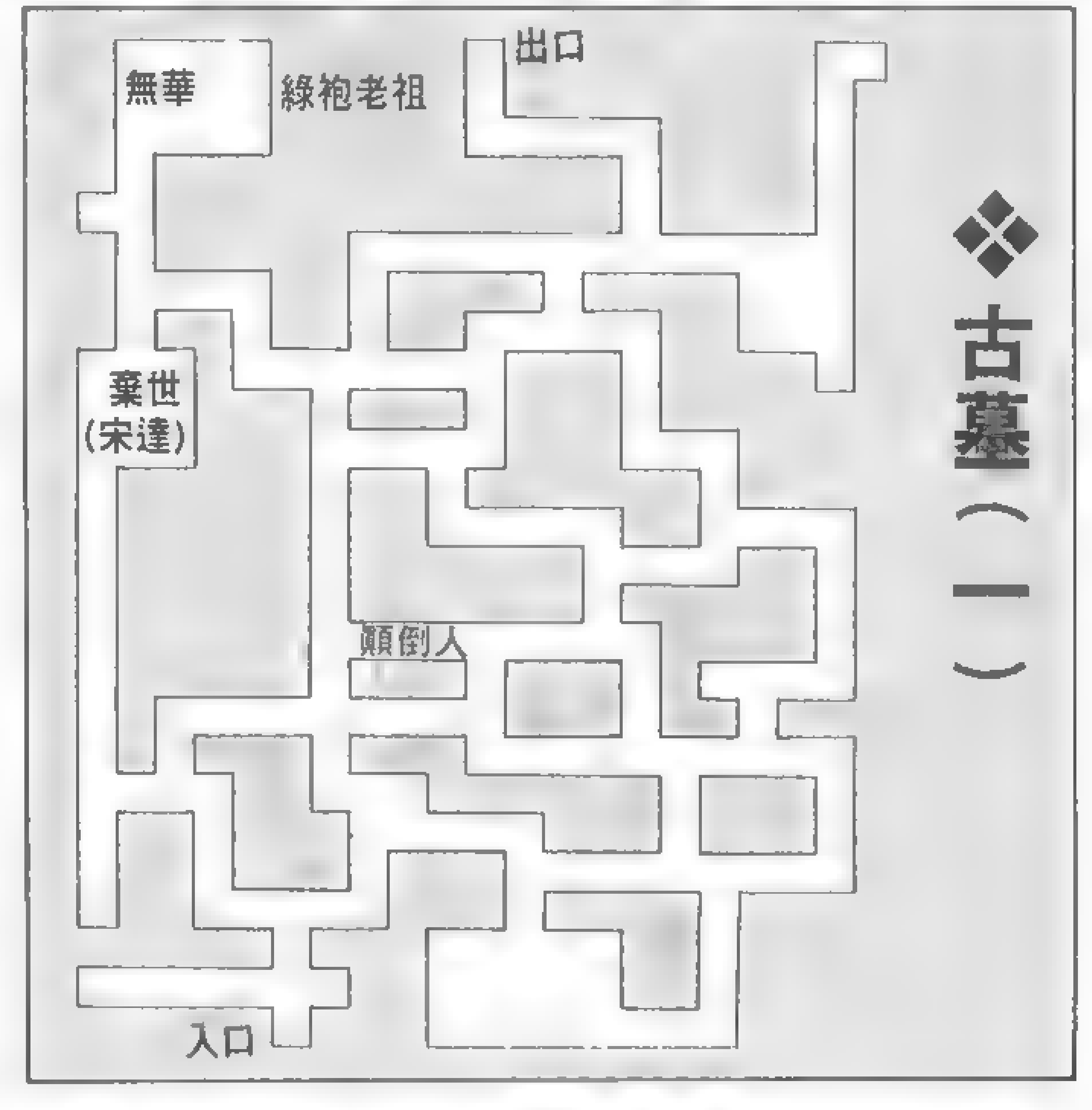
老徒兒告訴我，綠袍的巢穴在古墓。從陰風洞外的獨木橋有一出口達古墓森林。

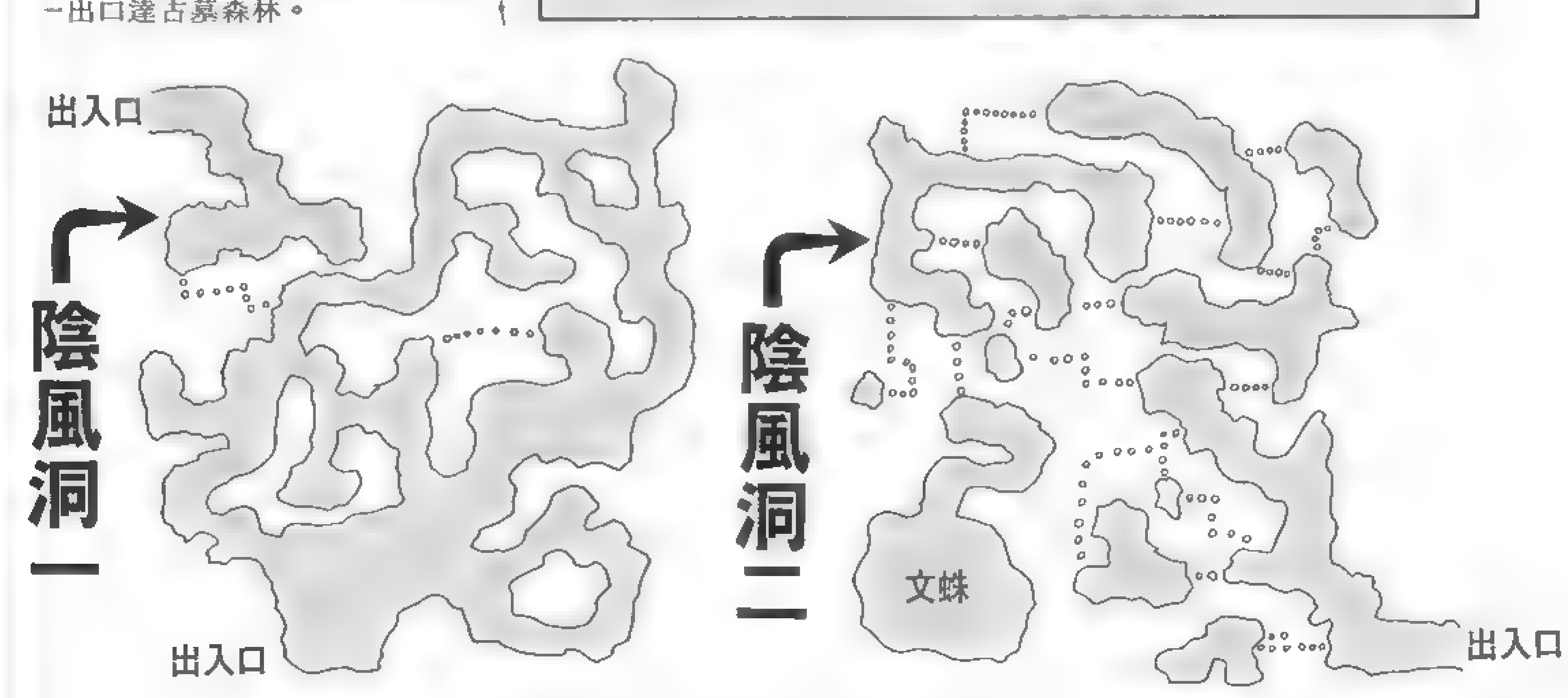


在古墓入口遇一少女凌雲鳳，她也是來此取回被盜之寶的。進了古墓與綠袍老祖、上古三屍免不了一場惡鬥，凌姑娘勢單力孤，我們既是衝著綠袍而來，就一併替她解決吧！得凌姑娘之助，進了古墓。

石室中有一老者，見他慈眉善目，我的語氣不禁緩和下來。交談後才知他是被人設計立下賭約輸者，元神俱滅。既是圈套，就表示有不公允的事。宋師叔越不強求，我越要找顛倒人，讓他先破誓約。

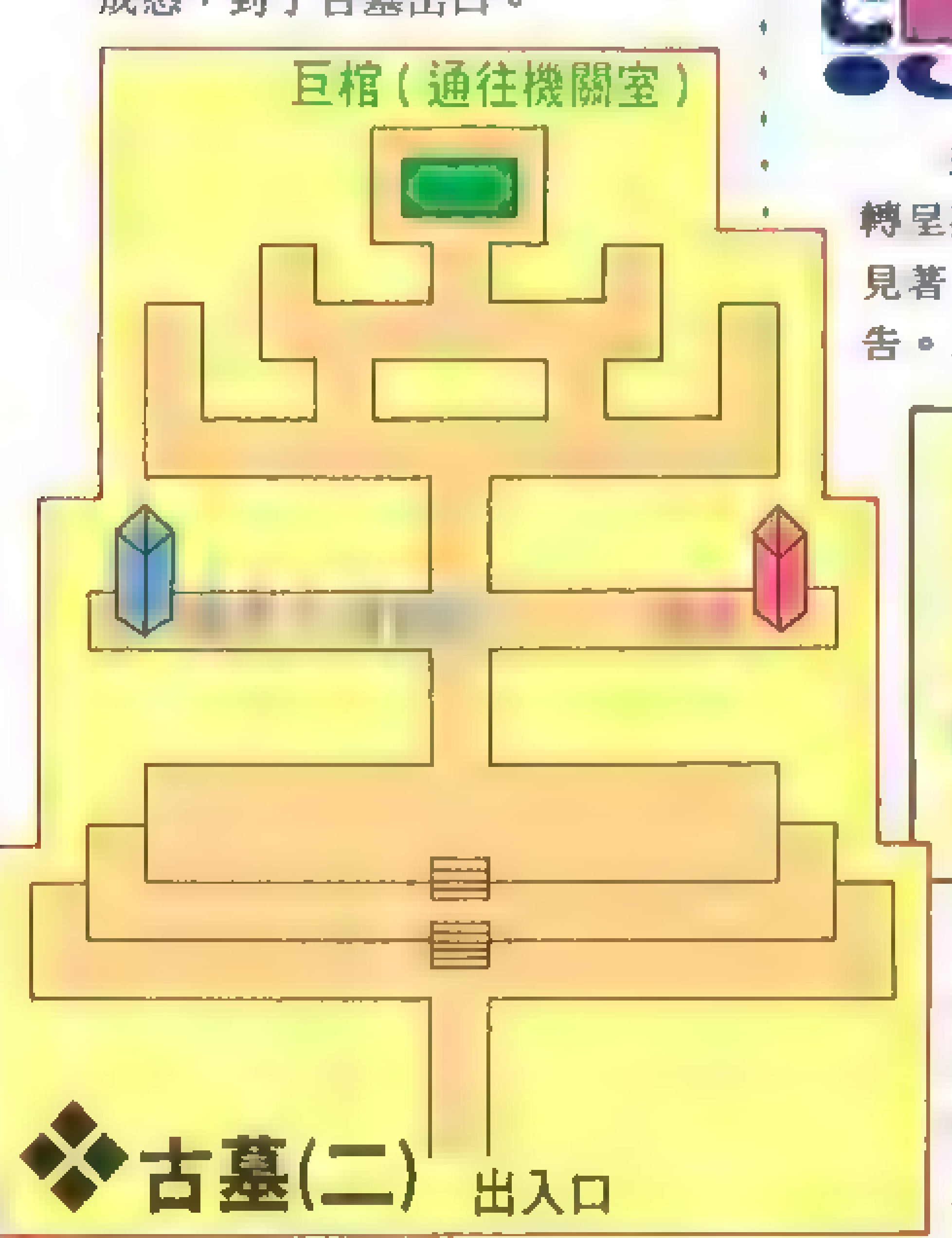
顛倒人果然頭下腳上杵在那兒；不施點詭計，他是不會上當的。計成，卻得一我無法置信的消息：設計宋施叔趺坐132年的





人竟是師父？！雖然輕雲等人極力安慰，我心中還是隱隱不安。不行！我要問問宋師叔，他既與師父同門，一定知道些什麼。往事恩怨，糾纏不清，現只知：欲得青索劍，神駝乙休也許有線索。宋師叔臨走前，破了綠袍老妖設的無影障。

無影障一除，綠袍即無所遁形，戰鬥，得青瑤鎖、綠袍元神。一身邪法、爲惡多端的綠袍一死，魔影妖龍現身，戰鬥，得火靈珠。轉身正想離開，無華這老殭屍就來搶寶物，無華戰敗惱羞成怒，封了古墓出口。



古墓上層見凌姑娘與窮奇纏鬥。遇戎敦，三屍全現身了。戰鬥，得軒轅奇寶之一"　昊天鏡"　。趕回相助凌姑娘，與窮奇戰鬥，助凌姑娘奪回九疑鼎。接著，我們由頂層的巨棺進入古墓機關室與凌姑娘會合，以軒轅二寶破戎敦的"天羅地網七煞陣"。出了古墓，崔五姑、凌雲鳳師徒臨別贈昊天鏡。

現在，五寶得三，青索劍也有了眉目，只是，乙休前輩何處尋？

一人家門口有一娃至小娃，入門內，得釣竿一支。內室有一老者，竟是乙休前輩。沒想這任性的怪俠，原是護妻心切的老可愛。爲取得青索封劍之處，我們答應他至紫雲宮求天一眞水，得乙休拜帖，由乙休前輩傳送至紫雲宮。



通道遇一宮女春花，請其轉呈拜帖給宮主。不過宮主沒見著，倒是得到三鳳的惡言警告。乙休的名號並不好用嘛！

紫雲宮大殿

直驅大殿，只見一酒池中，三人正在暢飲，看來都非善類。向宮主初鳳表明來意，　初鳳多疑，又經人煽風點火，頻催拜帖才能相信。這下可不妙，沒了拜帖，又掃了她們的興緻，要得天一眞水可難上加難了。

這初鳳、三鳳太乖戾，先找二鳳，她性情溫和，或許能幫忙。從大殿右方來到了二鳳　的住所，雖然她愛莫能助，我還是感激她的心意。看來，只有宮主初鳳才能作主了。進了初鳳住所查看有無進一步的線索，在偏房撞見鐵姝，初鳳定沒料到她的座上賓竟是小偷。與鐵姝戰鬥，得太乙神雷。

回大殿找著面有慍色的初鳳，又得知鐵姝爲我們所殺，更怒不可遏，不容我們解釋，與初鳳戰鬥，得神沙精。經此一戰，宮主已軟化，但，強取天一眞水非我本意，只好找春花這刁鑽婢女取回拜帖，以證實我們的身份。

進三鳳住所，在偏房找到春花，原來這八方之外的紫雲宮原也是清靜之地，只因天一眞水之珍貴，引來邪魔覬覦，而把紫雲宮弄得烏煙瘴氣。取拜帖的毒計既是許飛娘所設，我就以其人之道還治其人。計成，回寶藏庫看這兩個各懷鬼胎的女子如何善後。

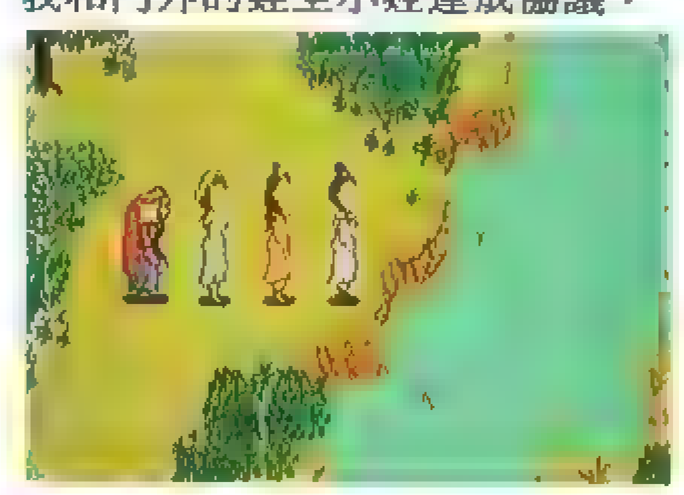
三鳳怒責許飛娘，但，奪宮主之位的計謀被揭穿，三鳳想殺我們滅口。與三鳳戰鬥，得如意水煙羅，取回乙休拜帖。寶藏庫得天孫錦一個。

至大殿，許飛娘爲得天一眞水，挾持二鳳，鬢奴爲救妻子受重傷。看不慣許飛娘的惡　形惡狀，與之戰鬥，得煉魔神針。乙休求天一眞水得妻子歡顏，二鳳需天一眞水療丈夫重疾，而卍字陣既未到時辰，只有硬闖了。

打敗卍字陣鎮守四方爐火的妖獸，在陣心欲取天一眞水時，龍蛟現身，戰鬥，得蛟龍元神、天一眞水兩個。一份天一眞水交二鳳讓鬢奴喝下，鬢奴即變回人形。此時，乙休前輩千里傳音，告誡紫雲宮主不得滋事，否則決不輕饒。見此間大事已了，前輩將我們召回白犀潭。

過了木橋，見老太婆一個人生悶氣，給了天一眞水，氣還是不能消，只好回去請前輩親自走一趟了。乙休妻屋得鳥笛一支。

兩方都拉不下老臉，可苦了我們中間人。　唉！想什麼辦法呢？我和門外的娃至小娃達成協議，

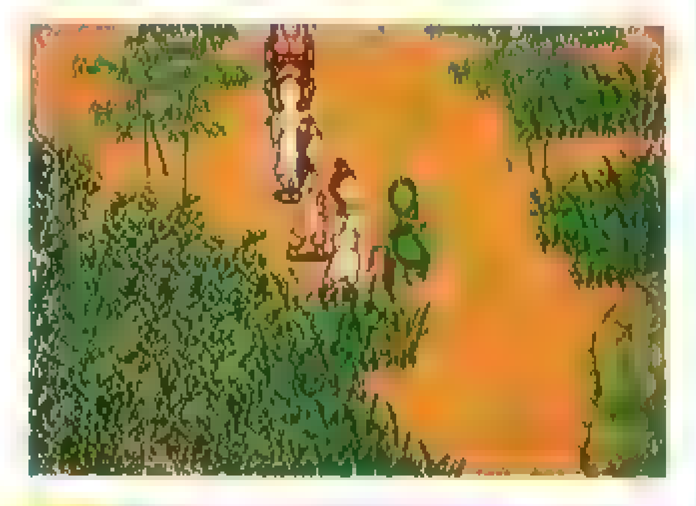


有魚的地方才能釣得到魚吧！

只要我幫他釣得潭裏的鯉魚贏得比賽，他就能說服乙修妻先低頭。在池邊，使用釣竿得鯉魚一個交給蛙至，不久，就見乙休妻進屋了。

回屋，乙休前輩即喜孜孜地告知青索劍在望月谷。





此即為魔藤果

行經八達森林入望月谷前，取得魔藤果。突然，入山谷的橋在我眼前消失。還是袁星力大，推倒枯樹當橋進了山谷。頑皮的石生又毀了第二道橋，已經沒有枯樹可利用了，使用魔籐果，再使用鳥笛助其一臂之力行成通道。找到石生，他的頑皮本性直到他師父訓誡才收斂。石生助輕雲取得青索劍，輕雲學得馭氣排雲。

石生轉告：幻波池的聖姑伽因與豔屍崔盈彼此的道魔對抗，因外力介入已生變化，要我們前往一探究竟。



幻波池外見一青年立於湖畔，他竟是輕雲指腹為婚又多年不見的未婚夫顧長風。見他倆甜蜜蜜的表情，我和英男、袁星忍不住有了開玩笑的心情。據顧說，這面湖即通往幻波池，只不過被人下了禁制令，是一道青竹為記的符。既以青竹為符，不妨到竹林一探。

上了石階進入竹林，見枯竹老人、瑛姆二老者對奕。原來，青竹符（天闌神刀）是枯竹老人應聖姑之令，為防崔盈再生事端所下的禁制，只要能幫枯竹老人取得陷空島的地冥元磁，他即會撤出天闌神刀的禁制。傳送至陷空島。

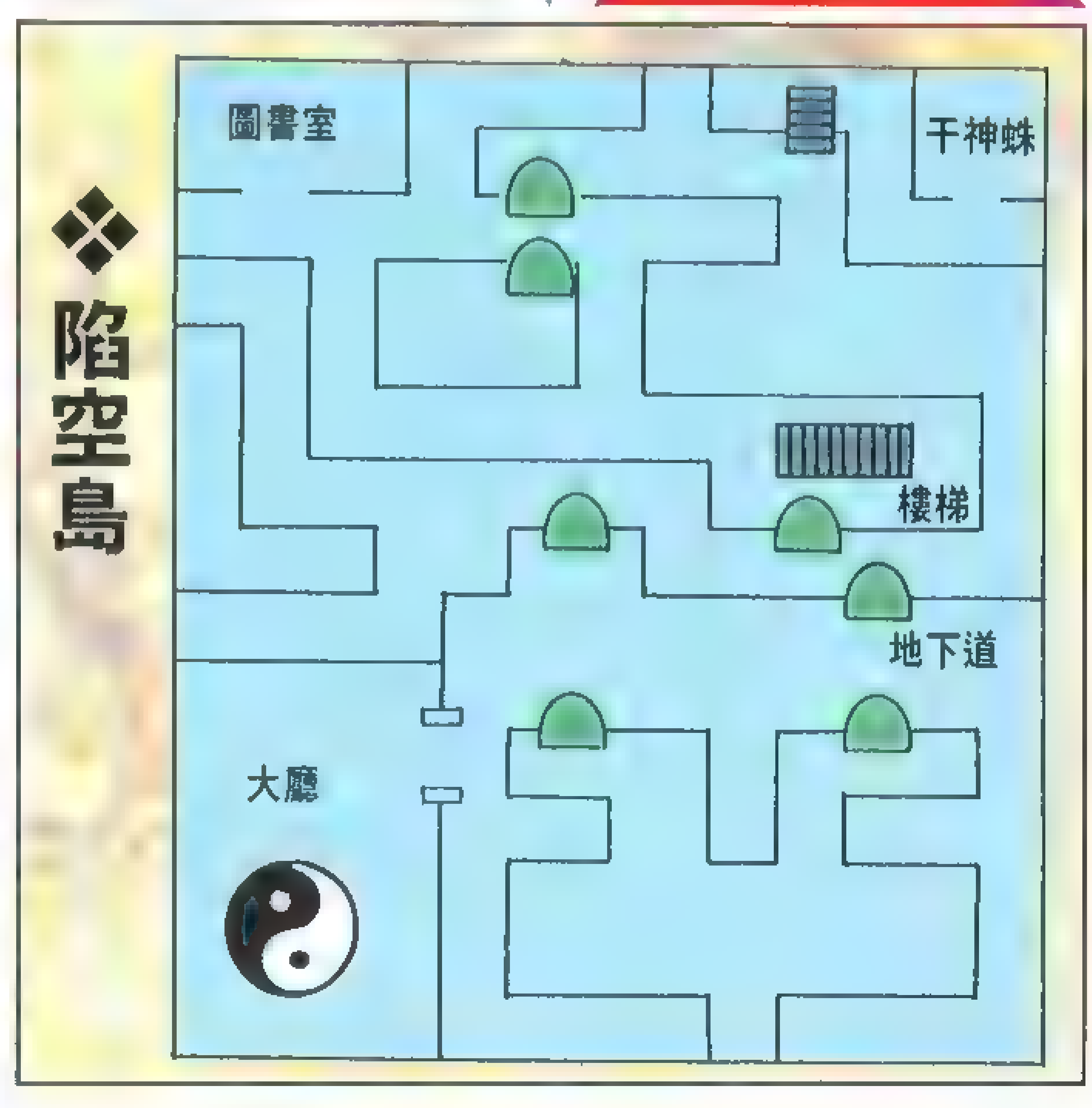


見了陷空島主，得知又是另一場賭局，這些化外人士可真是賭性堅強啊！

全陷空島都知我們是來偷地冥元磁的，沒有一個人願意幫忙，鎮島之寶嘛，誰願雙手奉上。陷空島上層遇干神蛛，其妻臨死之際元嬰誤入蛛胎，而形成蜘蛛的形貌。夫妻情深，干神蛛不因其妻醜陋而嫌棄她，眞想幫幫他們。圖書管的老先生博學多聞，他那兒也許會有古籍可供參考。

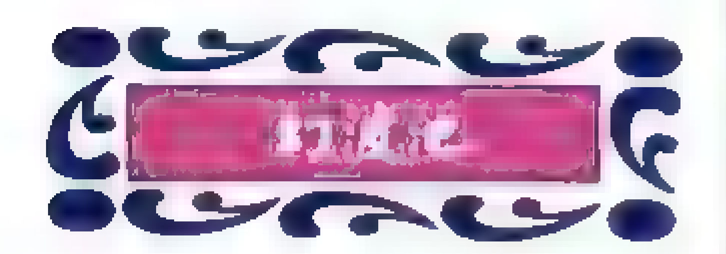
老頭子先生明示：金菩提、雷丸、聚魄煉形丹三者合煉可得移形換體偶，金菩提和雷丸已備妥，聚魄煉形丹的煉法在雁湖村即已得知，沒想到在這兒派上用場。先以萬木靈丹＋除邪九煙丸得聚魄煉形丹，再以金菩提、雷丸、聚魄煉形丹三者合煉得移形





換體偶，朱靈藉此物恢復人形，夫妻倆喜出望外，我們也很高興；更高興的是，干神蛛指點了地冥元磁的所在。得黑玉石、白玉石。

使用黑玉石、白玉石在太極上（白色底用黑玉石，黑色底用白玉石），進入陷空島機關室，取得地冥元磁一個。我們擔心島主會因此大發雷霆，卻不想他爲能了結和枯竹老前輩的賭約而釋然，可見喜樂之心總在一念之間啊！



以地冥元磁換得枯竹前輩的清寧扇，使用清寧扇解除天關神刀的禁制進了幻波池。見著久違的師父和一旁的聖姑，聖姑既無恙，我們一行人即離去找豔屍崔盈以取得神沙母。進幻波池內，有一尊聖姑的雕像，神態比本人還莊嚴，我們心中油然升起敬畏之心，虔誠地頂禮。頂禮後，赫然發現阻礙下樓的綠色光芒已除。進了下層，又一聖姑？！我如何不能相信眼前這名聖潔女子所說的每一句話，直到我回原點見著現出原形的崔盈已冰涼的屍體。

由聖姑口中得知，師父已練成天煞血神子這般陰毒的功夫，他和顧長風這會兒已在勝天巖，等待滅天出世。我得趕在他之前找齊五寶之一的神沙母。出了幻波池，告訴枯竹、瑛姆兩前輩聖姑的情況，他二人急急入內探望了。



勝天巖大殿，顧長風、師父二人對質，扯出整個事件的幕後主使者，竟是輕雲的心上人顧長風，他只因爲報父仇，甘願爲魔驅使助紂爲虐。此刻，輕雲的心中定是萬般煎熬。滅天就快出世了，我們由大殿左方的密道來到勝天巖外。此刻，天地已充塞著妖氣，在顧父的墓前，顧長風正準備誅殺師父以祭其父亡魂。



在此使用招魂幡

我們一行人苦勸顧，但他不爲所動，倒是袁星提醒了我，解鈴還須繫鈴人，在顧父墓旁使用招魂旛，得知顧父的留言，此時的顧長風才棄械釋然，了卻心中怨恨。來不及了！滅天已佔據其軀殼，爲免禍害人間，顧決定自我了斷，怎奈爲時已晚，滅天終究再現人間。來吧！你這大魔頭，我們歷經千辛萬苦爲的就是讓你滾回你的老巢。與滅天戰鬥。

哈！滅天不過如此。



回凝碧崖向師姑、師伯報告此事已功德圓滿。我忍不住上樓探望師父，只一瞬間，師父即殺氣騰騰，獰笑著要到銅椰島大開殺戒。那是滅天，到現在大家才恍然大悟，與滅天對戰時，只顧著取勝，根本忘了上勝天巖爲的是取神沙母，也只有五寶合一的五色光才能將牠封住，我們使用的尋常兵器根本傷不了牠！我在不自覺中已種下惡因。

吃過一次虧的滅天使出更毒的計謀：牠要炸開地竅，滅盡生靈。長風取出神沙母，五寶齊交由荀師姑煉成五色石。我們帶著五色石，趕赴銅椰島阻止這場人間浩劫。



椰林中找到銅椰島島主，我們的警語對這位鶴髮童顏的島主絲毫起不了作用，眞是急死人了！在河邊遇見龍司，他對現今島主的身份起疑。我們詢問島主身邊的小大，牠含糊又清楚地透露地竅入口在銅椰樹下；看來，這島主是冒充的，否則，靈鳥也不會如此掩人耳目透露訊息。

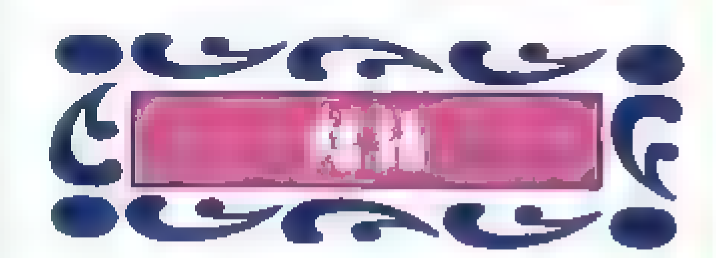
從一株銅椰樹下進入地竅，眞島主天痴上人果然被囚於此。



[illegible]

引開滅天宣洩地火、疏散島民都是刻不容緩的事，我們和天痴上人分頭進行。除魔衛道在此一舉，眞是大快人心！

滅天受地火滋潤功力更勝以往，只是，鹿死誰手還未見分曉呢！一場石破天驚的纏鬥終將滅天制服，五色石的光芒再次將牠封印於黑暗的地底深處。天痴上人施法將地火由陷空島宣洩而出，剎時，火光衝天染紅了天幕。



滅天離體，師父無顏留在凝碧崖，決意尋幽思過。輕雲和長風終成了一樁美好姻緣，共效于飛。英男繼續她雲遊四海的志願。而我呢？凝碧崖自師父離去後即重建爲『太原洞』，洞中清幽秀麗、纖塵不染，如此修行好所在，我哪兒也不想去啦！









百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

■面額 3.5 元	酬費 350 元，另贈雜誌一期	■面額 9 元	酬費 900 元，另贈雜誌一期
■面額 5 元	酬費 500 元，另贈雜誌一期	■面額 12 元	酬費 1200 元，另贈雜誌一期



毀滅大賽車－無敵秘技

在進入「Wreckin' Racing Championship」比賽時名字輸入「!DAMAGE!」，車子就變成無敵不壞之身了！

●俠客



銀河英雄傳說IV EX－飛彈、艦載艇補給法

打戰時若沒有飛彈或艦載艇不足時，會造成攻擊力的減弱，現在有一個很好的補給法：先找一個最近的駐留基地將艦隊駐留，然後用「組編・參謀」的選項改變隊形，下一回合飛彈，艦載艇就會補滿。

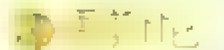
●戰神



[illegible]

進入聖經 BIBLE 中，利用人物彼此轉讓資金，轉換一次，則對方資金增加一位，因轉換次數不限你便可讓你的將領個個「豐衣足食」，但切忌太貪心，數值超過 65535 後便重新歸零計算哦！

有了資金後可去買超強道具「黑寶石」：$65000，在戰鬥中使用道具指令，便可天下無敵！





風月寶鑒－搶錢秘技

在風月寶鑒畫面裡，劉姥姥的「農舍」裡的左上角有一隻鸚鵡，用滑鼠按一下鸚鵡，再按賣出，就出現有240隻可以賣出，賣出的金額可到三萬多兩（附帶：賣到剩一隻時，再買下來，農舍那隻鸚鵡就會在你的戰局裡出現。

●郭武宗



緋王傳2－同伴昇級法

首先使用83期之中所教的密技之後，發現主角的等級為00，接下來只要一找到水果酒，讓同伴喝了之後，同伴的能力值幾乎都會全滿（255）除了AC值與ATK值（不變或上升很少）

P.S.此密技對每位同伴皆有效，可惜，主角的等級得慢慢提昇…

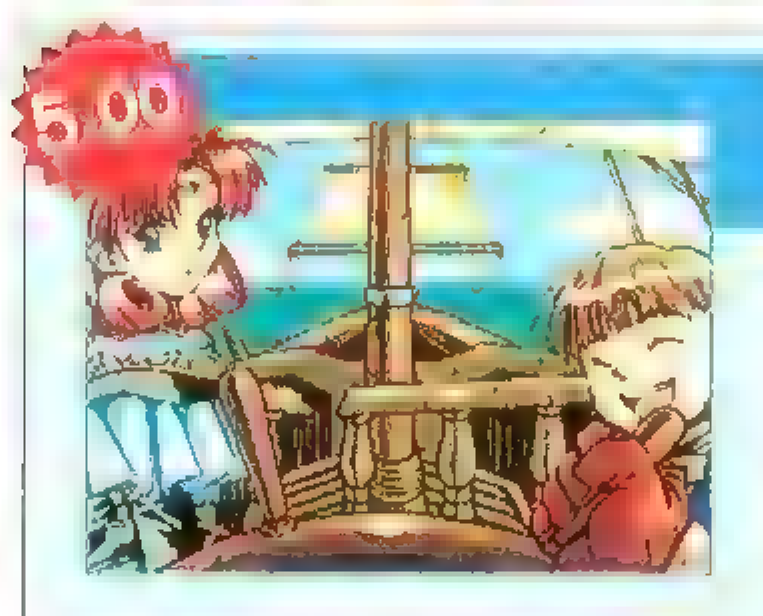
● J.B



運籌天下－一日致富法

一開始先讓時間暫停，先買一間分局，然後再選賣出，決定時選放棄，這時您會發現分局還在，但賣分局的錢以經在荷包裡了，善用此法，一日內建立所有村莊分局不在是夢想。

●郭博仁



龍騎士IV－觀圖法

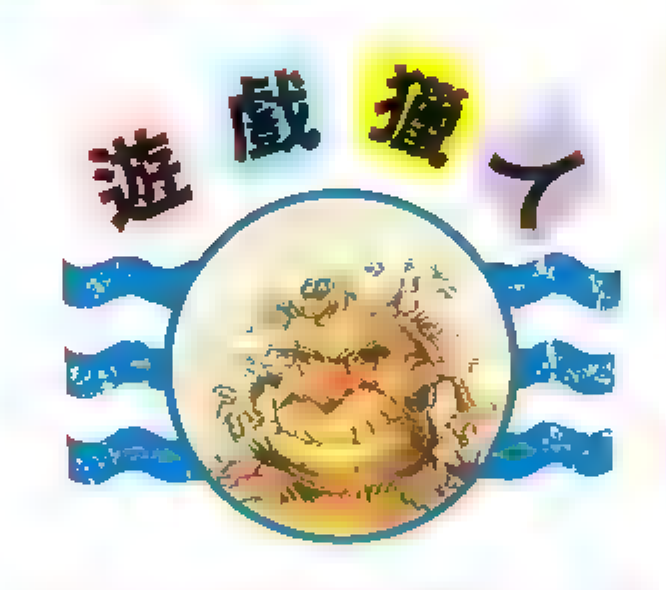
將DR4.BAT 中"DRA4 start.mes H X C"其中的start.mes CHANGE為下列檔名，即有意想不到的結果：

CHIKEI.MES	：出現表單，僅d項可正常執行（共有16面可選）
EDIT.MES	：同上之效用
ENDER.MES	：出現表單，選a項即可觀賞破關畫面
H.MES	：出現表單，可觀賞衆多美女…
OPEN.MES	：欣賞片頭畫面．
PARAEDIT.MES	：出現編輯部隊之表單，但無法SAVE變更後之結果．
TEST.MES	：秀出所有圖片!!



● YUH

百戰天龍

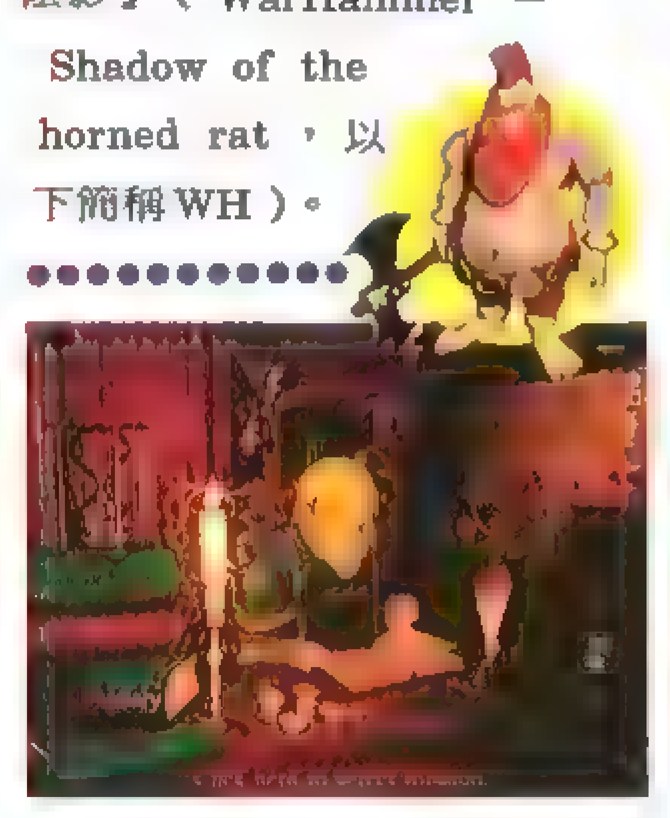




神魔爭霸 WARHAMMER SHADOW OF THE HORNED RAT

本文作者／YMJ

War Hammer在美國是個頗受歡迎的紙上棋盤遊戲，這個由 Games Workshop 所出版的一系列神話戰爭棋盤遊戲，由於其玩者的年齡層較低，在國內並未受到玩家們的注意。然而久未露面的出版商 Mindscape 卻看上 War Hammer 系列豐富的歷史地理設定，並以它為基本製作了一套截然不同的同名稱即時戰略遊戲，這就是以下要為各位介紹的『神魔爭霸－有角鼠的陰影』（WarHammer － Shadow of the horned rat，以下簡稱 WH）。



WH 是 WIN95 專用的軟體，共一片 CD，裡面使用了三百餘 MB 的空間，此外 CD 片中還錄有三首背景音樂，不但相當悅耳動聽，且十分切合遊戲的氣氛，就是數量少了點。由於是以 WIN95 為平台，WH 沒有什麼明顯的硬體限制，但至少 8MB 的記憶體是少不了的，若想要在戰鬥時擁有最佳效果，最好要有 486 DX4-100以上的主機和至少 16MB 的記憶體。由於記憶體關係到 WIN95 硬碟置換的頻度，因此影響比較大，主機慢點反倒沒什麼不好，因為 WH 和其他即時遊戲一樣，都是比較需要慢慢玩的遊戲；而遊戲中也提供調整各項畫面精密度的功能，讓主機速度較慢的玩者也能得到理想的遊戲速度。WH 的主要操作全以一隻滑鼠來完成，音樂和音效方面，WH 支援聲霸卡和 GM 的雙用模式，或是全由聲霸卡發出。由於 WH 的戰場音效對氣氛影響甚大，因此一塊聲霸卡相容卡可說是玩 WH 絕不可缺的配備。



一進入遊戲，便可看到一段全程語音的 DEMO，在 3D 成像的電腦動畫已到處充斥的今日，筆者很感動的又在 WH 中看到手繪的精緻動畫；極富神話遊戲的風味，往後的劇情動畫也都以此種方式表現，唯一的缺點是字幕總是跟不上語音。在 WH 中，玩者所扮演的是傭兵團 Grudgebringer 的團長，原本是個單純為了金錢而賣命的武士，但其時半獸人（Orc）、惡鬼（Goblin）等邪惡的類人生物軍隊，正在黑暗勢力的號召下不斷威脅人類的王國，玩者率領的傭兵團在多次接下對付這些邪惡軍隊的任務後，會逐漸深入敵方企圖以邪惡兵器席捲世界的陰謀之中；原本以賺錢為宗旨的玩者，卻必須負起擊退黑暗勢力的重責大任。



身為傭兵團的指揮官，玩者平日是待在馬車之中，與參謀 Dietrich 商討大計，在此以滑鼠選取畫面上的各項東西來代表選項，玩者可以存取進度、檢閱手頭各項魔法物品和魔法的功效，檢查及補充手頭各部隊的兵源，

或是花錢聘僱新的部隊。傭兵團是一支由各種部隊所組成的戰鬥組織，玩者一開始僅擁有一支騎兵隊和一支步兵隊，但隨著劇情的進展，將會各種有新的部隊出現在可聘僱的行列中，玩者可花錢聘它們進來以增強實力，由於戰鬥時敵方常採人海戰術，因此傭兵團的部隊當然是多多益善。



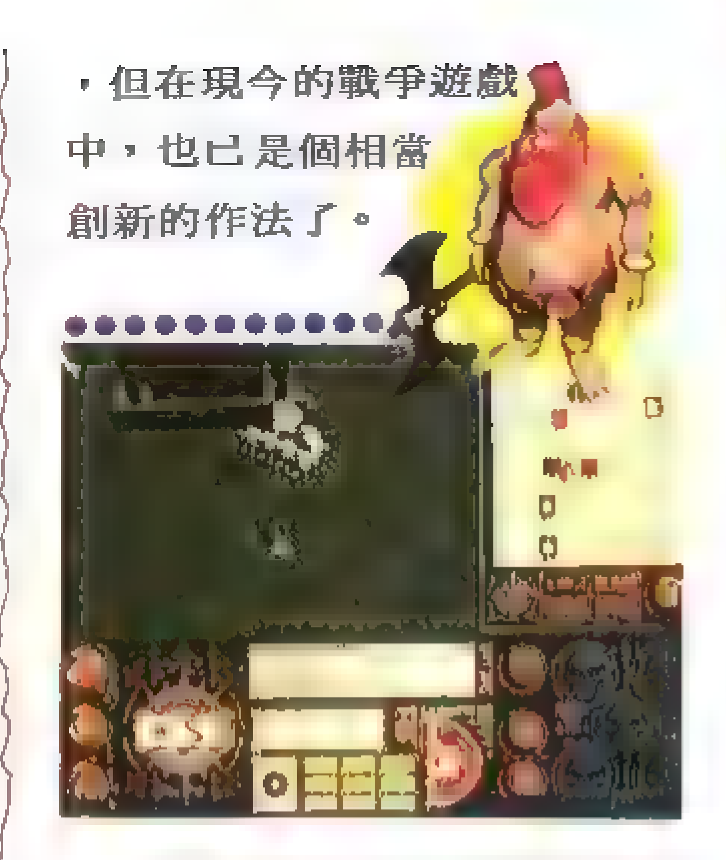
傭兵團的主要生計是來自於接任務所得到的酬金，在馬車中選取接任務的選項後，將會進入選擇任務的選單，玩者將可一一選擇這些任務並聽取 Dietrich 所做的簡報，有時並會由委託人直接說明任務的內容，這些報告都是由全程語音來表現，頗能帶動遊戲的氣氛，可惜缺乏了音樂的襯托（遊戲中的大部份時候都沒有音樂）而事倍功半。當玩者接下了任務之後，便需選取出陣的部隊，並決定部隊行進的次序，由於在許多任務中玩者會遭到埋伏，此時玩者便無法部署部隊而直接進入戰鬥，因此預先分派好行進次序在某些任務中非常重要。玩者部隊的行進



是以一張地圖來表示，地圖上將會以紅點來表現部隊的移動軌跡，若發生事件或是抵達目標點，也會立刻顯現出來。

若玩者能順利完成任務，便可得到約定的酬金。當然 WH 並不只是個殺伐遊戲而已，玩者在接任務的同時，也會逐漸深入於劇情之中，玩者將會在行進或戰鬥途中遇到事件、毛遂自薦加入的隊員，而選擇任務的結果也會導致部份的劇情分支，但與黑暗軍決一死戰的結果是不會變的。隨著任務的進展，玩者的財富會越來越多，可聘僱的兵團也逐漸增加，玩者便可漸次增強傭兵團的實力，以面對更艱鉅的挑戰。WH 的部隊種類還不算少，除了標準的步兵、騎兵、弓箭隊之外，也有魔法師、輕裝盜賊、迫擊砲、加農砲等，而敵方的種類更是繁多，各族的類人生物不算，還有巨魔、飛龍等巨大敵人，甚至帝國的巨砲、攻城機械等，而各族的部隊更有自己的旗幟，看得出 WH 在這方面的設定和內容有其過人之處。

戰鬥可是 WH 的重點。WH 的戰場以 3D 的方式來顯示，戰鬥視窗平時略大於四分之一，其右側是戰場的鳥瞰式大地圖，但也可關掉戰場地圖後切換成半個畫面以利觀察；下方則是各式指令和敵我資料顯示。戰場的地形地物皆以 3D 貼圖構成，地形起伏相當有味道，房屋之類也做得可圈可點，特別是這些地物還會變化，例如屋舍在被半獸人部隊攻擊後起火焚燒、變成廢墟，表現上頗令人滿意。平時玩者將可把視角移到任一地點，並任意放大縮小和旋轉視角，但就是不能改變俯仰角度，這可能是因爲所有部隊的圖形都是固定畫八個方向來表現的，因此放大縮小或旋轉都還無妨，但一改變俯仰角度就穿幫了。雖然這是唯一的遺憾，但在現今的戰爭遊戲中，也已是個相當創新的作法了。



WH 的戰鬥是以部隊爲單位來進行的，看似複雜其實卻很簡單。平時玩者可對部隊下三種指令：移動、攻擊和改變隊列，弓箭隊或砲兵可進行遠程射擊，魔法師還可以施展魔法。在一般任務時，玩者將可在一特定範圍內部署好部隊才開戰，若是遭到敵方突襲則是立刻開戰。一旦進入戰鬥模式，便全以即時模式進行，完全不能暫停，玩者必須趕時間指揮每一支部隊，在戰況改變時很容易手忙腳亂；特別是戰鬥地圖不能放大，當雙方部隊幹成一團時，往往難以指定目標，甚至把魔法施到自己人頭上，反應慢的玩者可要有覺悟才行。

WH 的戰鬥重現中古時代的戰爭方式，當兩支部隊接戰時雙方會以正面交鋒，此時便以兩支部隊的士氣、戰鬥力和屬性（騎兵或步兵）來決定勝負。在一陣鏗鏗鏘鏘的對砍之後，雙方必會有人員逐漸死傷，人員死得比較快、士氣降得比較快的部隊會先潰散（Routing），此



時另一方便可輕易地從後面追殺潰逃的部隊，將他們宰個乾乾淨淨。當玩者的部隊表現不佳、快要潰敗的時候，遊戲也提供潰逃的指令讓部隊強行退走，若部隊能獲得足夠的時間喘息或領隊指揮能力夠高，亦可在一陣潰逃後重整隊形再次加入作戰；不過這個指令的表現非常不穩，當部隊的士氣過低時，甚至可能一逃就逃出戰場再也不回來，讓人好氣又好笑。

整個戰鬥基本上就是這個法則的表現，配上長程武器和魔法的運用、魔法武器的效用以及部隊移動能力的搭配來進行的，尤其是到了後面的仗，雙方的部隊實力都強，部隊數量夠多，整場仗打起來有如中古時代的戰爭，相當地熱鬧有趣。特別是在 WH 的 3D 地圖上，您將可看到以旗幟來標示的各部隊移動、攻擊或是起勁地砍殺，死屍遍地、兵器四散者有之，弓箭和火球橫飛、一擊就幹掉好幾個敵人有之，甚至追擊潰逃的敵人，有如斬瓜切菜般一一把他們給碾過去的精彩場面。配上逼真的音效，響徹戰場的刀劍聲、哀叫聲和指揮官"Destory them！"的沈穩語音，讓整個戰鬥格外有味。遊戲中並有相剋和恐懼的特殊規則，許多敵人都有他們所害怕的特定種族，而巨魔、飛龍等巨大怪物則會對人類士兵造成很大的恐懼，這些細部的設定使 WH 的內容更為豐富。

又到做個結尾的時候了。筆者個人還蠻喜歡 WH 這個遊戲的，其中古神話的基本設定、繁多的兵種與戰場、創新的 3D 戰鬥表現方式和即時作戰系統，加上傭兵團的自由性質，樣樣都合筆者的胃口。不過 WH 在 WIN95 上的表現效率不佳（大部份應是 WIN95 本身的問題），作戰地圖無法放大縮小導致選取目標不易，都是需要改進的缺點；特別是遊戲難度偏高，而 WH 補充兵源過於緩慢的設計雖然符合真實狀況，卻會使玩者在進展不順利時每況愈下，如某部隊在上一場仗時損失過重，在兵源補充不足的情況下，將會導致該部隊在下場仗時因戰力不足而損失得更重；惡性循環的結果，常導致玩者必須叫回以前的記錄重玩。WH 這個遊戲要求玩者必須很小心很小心的玩，除了不要漏掉藏在戰場上的魔法裝備外（惡劣的設計），更要力求完美地打好每一場仗，不計損失的戰法必會使玩者在日後陷入無可挽回的悲慘境地。

老實說，要這樣玩一個遊戲實在太累了，無法有效利用金錢更常使筆者『鬱卒』（有錢也沒辦法補充兵力或僱新的傭兵團…因為沒有人了）不已。雖然後期一切都會漸入佳境，但您卻隨時都不可大意，這就是 WH。您覺得如何呢？若您已厭煩了 C&C 的無意義殺戮或是『魔獸爭霸 2』的枯燥戰鬥，歡迎加入這個屬於戰狂的世界，讓您的號角聲響遍這片幻想大陸的每個角落－因為您的傭兵團的鐵蹄將為有角鼠的黑暗勢力畫下句點！



群英會審 VER 2.1



極富神話遊戲的風味，精緻鮮活的繪風，讓玩者目不轉睛、興奮不已；以傭兵酬金為主題頗吸引人，劇中的任務設定，戰鬥模式都有很好的表現，值得一玩再玩。





與賞金獵人同性質的傭兵團，是另類風格的展現；遊戲的規劃讓單純的賣命賺錢變得更有系統與組織、統籌、策劃、運用、謀略，都是遊戲中的重頭戲。

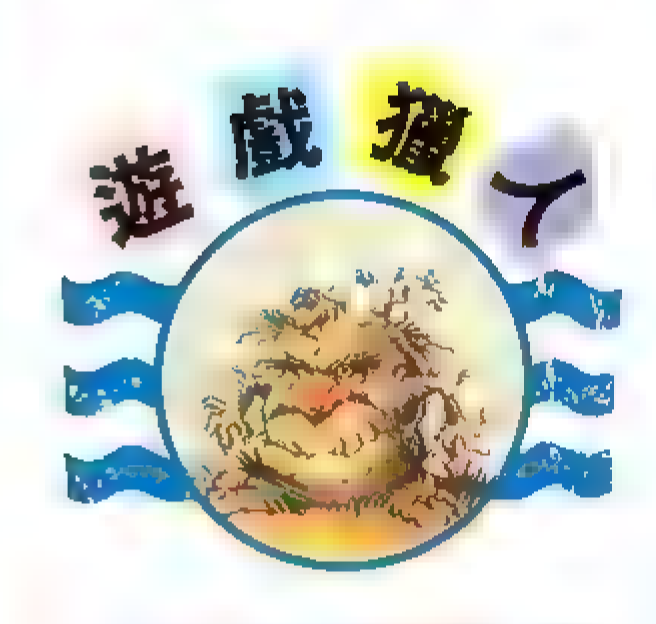


以即時戰鬥進行的戰略遊戲，在聲光效果方面都表現得相當突出，遊戲架構也頗充實而嚴密；不過初期的難度頗高，容易使玩者遭到挫折。

製作公司：Game Workshop
發行公司：Mindscape
遊戲類型：即時戰爭
遊戲內容：光碟
遊戲平台：WIN95
使用主機：IBM PC 486 DX2-66 以上
記憶體：8MB RAM
支援音效：聲霸卡，GM 音源
顯示模式：SVGA
操作介面：滑鼠
密碼保護：無
測試配備：Pentium-120+16MB RAM+ET4000 W32P+SOUND BLASTER 16/GM+4X CD-ROM

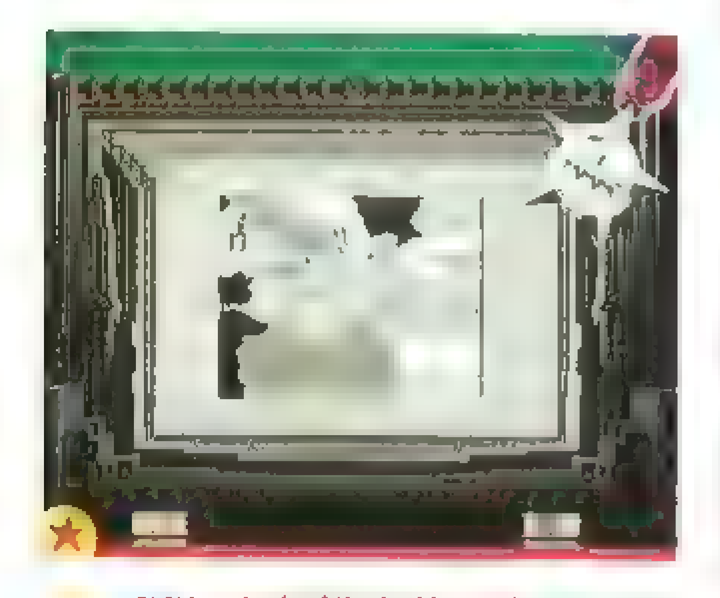
REVIEWS





本文作者／LCJ

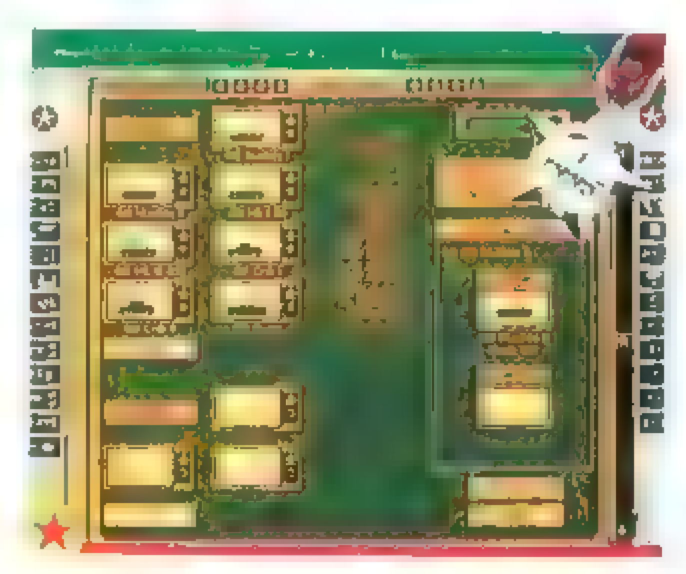
賣座的電影拍續集是司空見慣的事，而賣座的遊戲出續集，更是理所當然的事。雖然以前的口碑和票房不能保證續集一定會成功，但是在宣傳上的費用可以節省不少，卻是個不爭的事實。



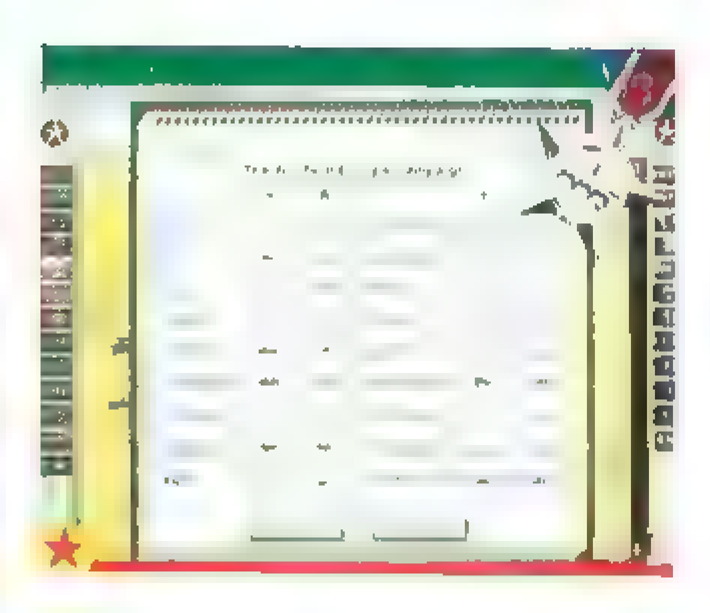
SSI 去年推出的＜裝甲元帥＞除了造成美國地區的一股戰略遊戲熱潮外，而且還一舉摘下包括 CGW 等雜誌的年度最戰略遊戲等多項大獎。在衆人的殷殷期盼下，SSI 終於推出了『五星上將系列』（5-STAR SERIES）第二部的＜盟軍統帥＞，讓玩家除了可以在＜裝甲元帥＞中達成隆美爾未竟的志業外，也可一償扮演巴頓、蒙哥馬利、朱可夫元帥的夙願，與不可一世的第三帝國在北非、西歐與蘇聯的戰場上一較長短。

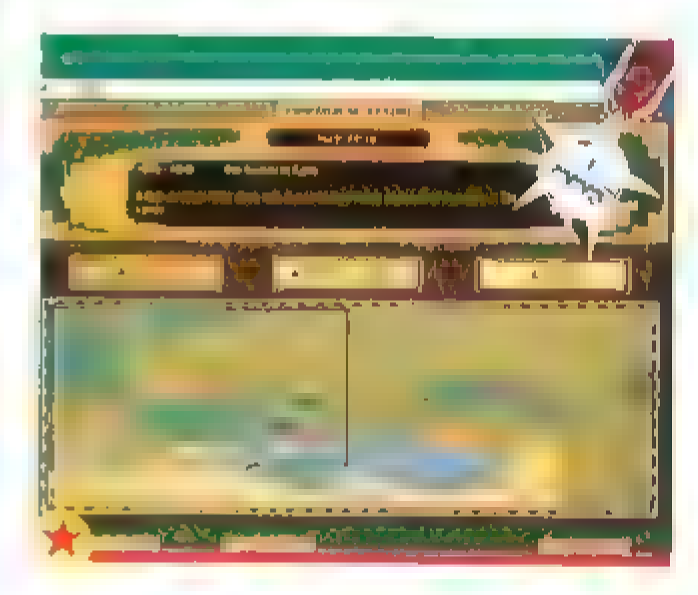
爲了迎接 WIN95 時代的來臨，＜盟軍統帥＞一改過去＜裝甲元帥＞以 DOS 爲作業平台的作法，改採只支援 WIN95 或 WIN3.1 的作業平台。筆者以前是用 486-33 來玩＜裝甲元帥＞，跑起來相當地流暢，一點也沒有延遲的情況；沒想到同一套設備跑起 WIN3.1 上面的＜盟軍統帥＞，卻有如烏龜在爬。爲了提高流暢度，筆者只好花錢把配備升級成 AMD 的 5x86。看起來 WIN95 時代的來臨，除了讓比爾蓋茲大賺錢外，硬體廠商大概也都可以撈上一票了。還好目前國內以 WIN95 爲作業平台的遊戲並不多，否則又有不少玩家要面臨升級的噩夢了。

遊戲的背景設定在二次大戰的歐洲戰區。玩家所扮演的是盟軍的指揮官，必須在第三帝國已經席捲歐陸及北非的狀況下展開反擊，利用海、陸、空軍的協調作戰，將德軍逐步地掃出佔領區，進而贏取最後的勝利。由於戰局十分地詭譎，您的每一場戰鬥勝負，都可能影響同盟國未來的命運。



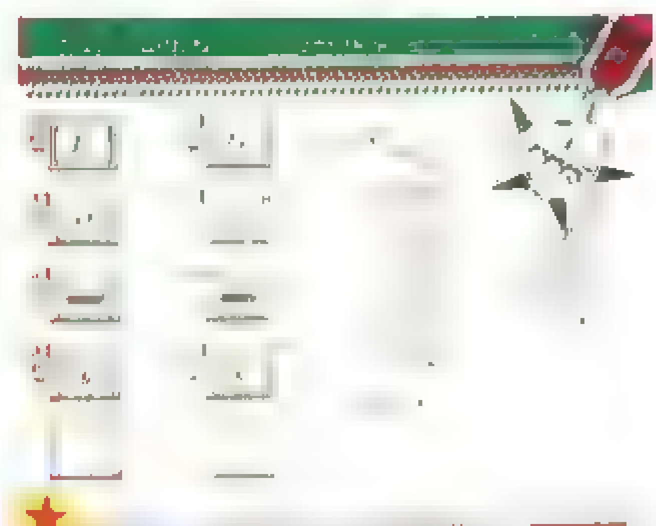
遊戲的進行方式主要可分爲劇情模式和戰役模式兩種，另外也供讓玩家以 E-Mail 對打的功能。劇情模式是單一的作戰任務，任務的成敗與其他的作戰任務絲毫沒有關聯。＜盟軍統帥＞一共提供了三十九個作戰任務讓玩家選擇，從炙熱的北非沙漠到天寒地凍的蘇聯戰場都有，幾乎涵蓋了二次大戰所有盟軍在歐洲發動知名的作戰計劃。



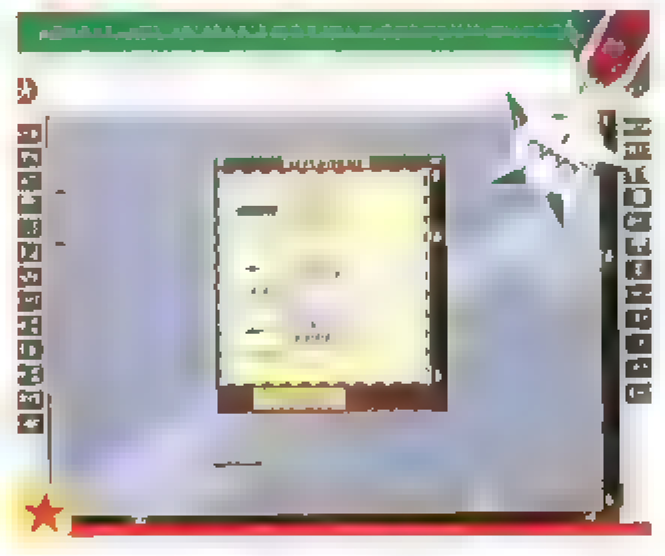


戰役模式則是由一場場的作戰任務配上連貫的劇情所串接起來的。玩家在每一個作戰任務中所存活下來的主力部隊，都能帶著經驗值到下一個戰鬥任務去，所以玩家可以培養一支屬於自己的嫡系部隊。遊戲中一共提供了北非、西歐與蘇聯三個戰役讓玩家選擇。在北非的戰役玩家只能選擇扮演英軍，西歐可以選擇扮演美軍或英軍，蘇聯戰場的唯一選擇當然是俄軍了。這三個戰役中，北非戰役可以與西歐戰役串

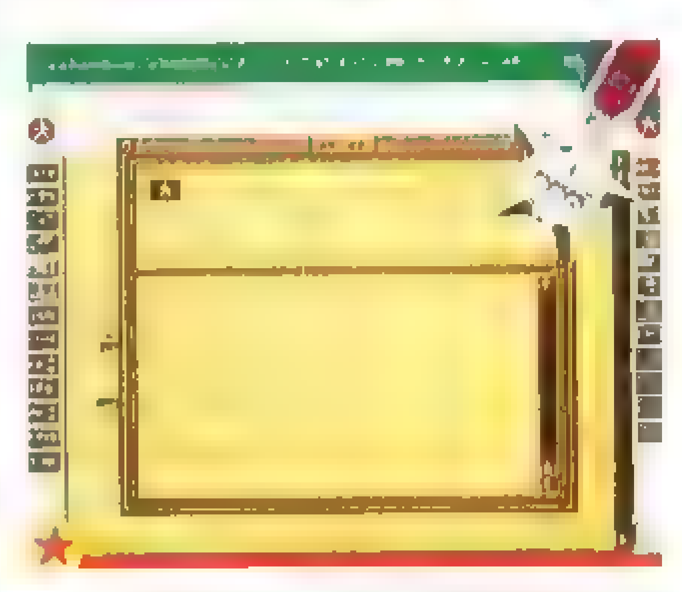
聯起來，所以在北非鍛鍊過的部隊可以帶到西歐的戰場上去，不過在這種情況下，玩家只能選擇英軍。



由於<盟軍統帥>是<裝甲元帥>的續集，所以戰役模式也沿用了以前大受歡迎的多線式劇情。在一些比較普通的任務中，電腦是以玩家的勝敗來決定下一戰鬥任務為何；但是在一些比較重要的戰鬥任務中，則是以玩家獲得的勝利程度來判斷整個盟軍在歐洲戰區的戰況和命運。以攻佔西西里島的任務為例，如果玩家只是獲得險勝（ MINOR VICTORY ），那麼下一次的任務將是被分派去進攻義大利本土；但是如果在西西里島贏得大勝利（ MAJOR VICTORY ），接下來要執行的，就是進攻挪威的丘比特作戰計劃。這種多線化的劇情不但使遊戲具有重玩的價值，也更具有挑戰性，玩家不妨試試自己是否能當個百戰百勝的常勝將軍。在<裝甲元帥>中，如果玩家一直獲得大勝利，除了會被指派執行進攻英國本土的『海獅計劃』外，到最後甚至有令人驚奇的進攻華盛頓的作戰計劃。不知到這一次在<盟軍統帥>中，會有甚麼令人吃驚的安排？



在遊戲的規則方面，<盟軍統帥>仍然採用以前那一套類似sega<大戰略>的遊戲規則，不但易於上手，而且也不像傳統戰棋一樣的艱澀乏味；當初<裝甲元帥>就是藉著這一套簡單的規則，使得許多從不玩戰棋遊戲的人也玩得不亦樂乎，難怪會在北美大受歡迎。雖然這個規則有些不太嚴謹的地方（例如飛機是一格一格的移動），但是比起<完美將軍>系列，卻更能忠實呈現二次大戰的風貌。不過可惜的是，那種<大戰略>式的戰鬥動畫，由於移植到 WIN95 上面，再加上是 CD 版的緣故，跑起來十分地不流暢，所以遊戲本身也將它內定為關閉的狀態。



雖然這是一個以趣味性及娛樂性為導向的戰略遊戲，但是在設定上仍然十分地考究。不但詳細地把各項武器的諸元都列出，並且也加入了補給與天候的影響

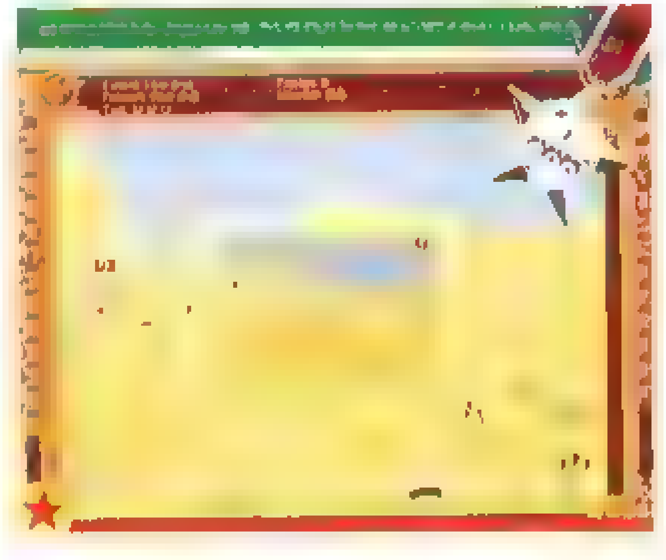
二次大戰的風貌。不過可惜的是，那種<大戰略>式的戰鬥動畫，由於移植到 WIN95 上面，再加上是 CD 版的緣故，跑起來十分地不流暢，所以遊戲本身也將它內定為關閉的狀態。



雖然這是一個以趣味性及娛樂性為導向的戰略遊戲，但是在設定上仍然十分地考究。不但詳細地把各項武器的諸元都列出，並且也加入了補給與天候的影響

，不過為了避免對不常玩戰棋的玩家造成困擾，這兩項參數是隨時都可以關閉的。由於筆者對二次大戰的武器不是非常地有研究，所以無法為各位分析<盟軍統帥>在武器的考據上作得好不好，不過對大多數的玩家而言，遊戲的趣味性可能比數據的正確性還要重要吧！

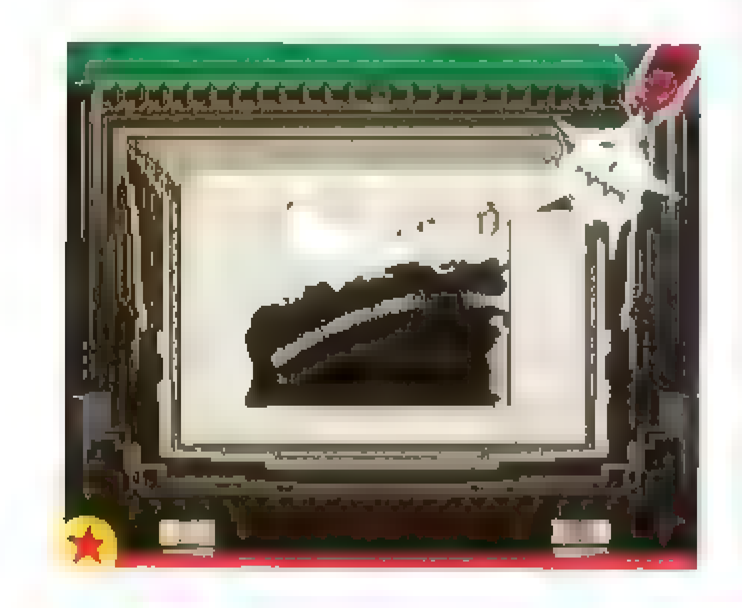




從筆者個人的觀點看來，<盟軍統帥>在戰場的設定上可以算是相當地忠於史實。要是玩家從北非戰役開始玩起的話，就可以體會當初盟軍在北非被隆美爾修理得有多慘了。雖然第一個作戰任務對玩家不是很大的問題，但是往後的任務卻是一個比一個難；只見英軍一路地往開羅敗退，差點就在北非站不住腳了。到了西歐的戰場後，由於有一段不短的時間，英軍在戰鬥機與坦克的性能比不上德軍，所以還得仰賴美軍的幫助，才能把戰局穩住。等到大戰接近尾聲的時候，由於德國的燃料缺乏，加上工業設施遭到嚴重的破壞，所以制空權幾乎被盟軍所掌握住了；如果玩家能玩到這個時候的作戰任務，將會發現天空上看不到幾架德軍的飛機，玩家只要多生產一些轟

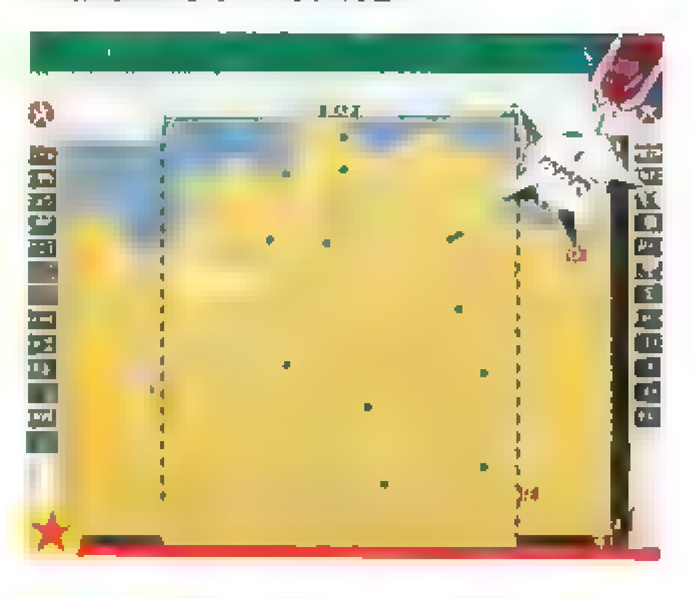
炸機，就可以把德軍逼得走投無路了。

拜 CD 的大容量所賜，＜盟軍統帥＞加入了許多珍貴的二次大戰的記錄影片，在每一個戰役的開始與結束後，玩家都可以欣賞到這些珍貴的片段。其中最令筆者感到訝異的是，在北非擊退隆美爾後，三巨頭會議在開羅召開，筆者從影片中看到了中、美、英三國的國旗在飄揚；眞不知道佔領柏林後，可以看到甚麼樣的結局畫面。由於看了這些影片後，也使筆者感嘆當初玩的＜裝甲元帥＞不是 CD 版，所以錯失了許多精采的畫面。雖然＜盟軍統帥＞利用 CD 放了許多影像進去，但是卻沒有發揮 CD 在音樂上的長處。整個遊戲除了在播放影片的時候有音樂，其他的時候幾乎都是靜悄悄地，就連以前＜裝甲元帥＞在任務簡報時的那一段音樂也被取消了。還好音效方面的表現非常優秀，才彌補了音樂上的貧乏。

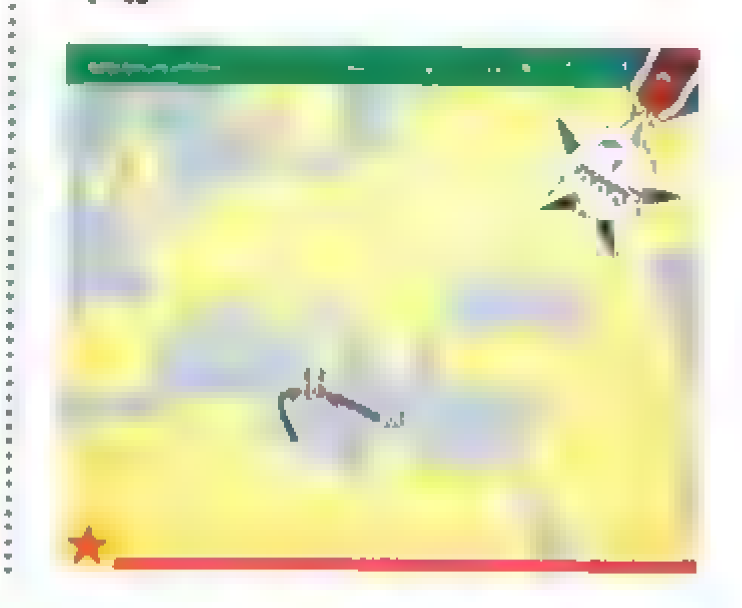




整體看來＜盟軍統帥＞不論在內容或操作方面，都與＜裝甲元帥＞沒有太大的差異，不過爲了配合 WINDOWS ，所以在介面上作了一些修改，不過這些修改反而使人玩起來覺得不太順手。像是佈署部隊的時候，除了顯示該部隊的番號與圖像外，經驗値與性能諸元都沒有在訊息欄顯示，這一點會造成佈署上的不便。另外遊戲中的一些重要的選項，常常會再開出一個視窗來顯示訊息，但是這些視窗不但會將地圖遮住一塊，而且也把遊戲的速度拖慢下來了。唯一令人欣慰的改進，就是加入了『記錄文件』的功能，只要玩家在開始遊戲前選擇這項功能，那麼在您輝煌的軍旅生涯中所參與的每一場戰鬥的勝敗、所花費的時間、所獲得的聲望，都會被一一記錄下來，成爲您永久的回憶。



＜盟軍統帥＞不論在趣味性、耐玩性、畫面、音效等方面，都屬於一流的水準，唯一美中不足的地方就是開創性不足，不過對一個續集遊戲而言，這一點是無法避免的。由於它是這麼地優秀而且易於上手，不論您是否喜歡戰略遊戲，＜盟軍統帥＞都値的您一玩。至於沒有接觸過這個系列的玩家，筆者建議您把第一部的＜裝甲元帥＞也買回來玩；只花個四、五百元，就可以扮演德軍，享受攻陷華盛頓的樂趣喲！



群英會審 VER 2.1



爲了迎接 Win95 時代的來臨，所在介面上做得修改，似乎不是那麼理想；倒是在戰役模式表現的相當出色，戰場的設計上不僅忠於「原味」且富挑戰性，只是在劇情上的開創性略顯不足。



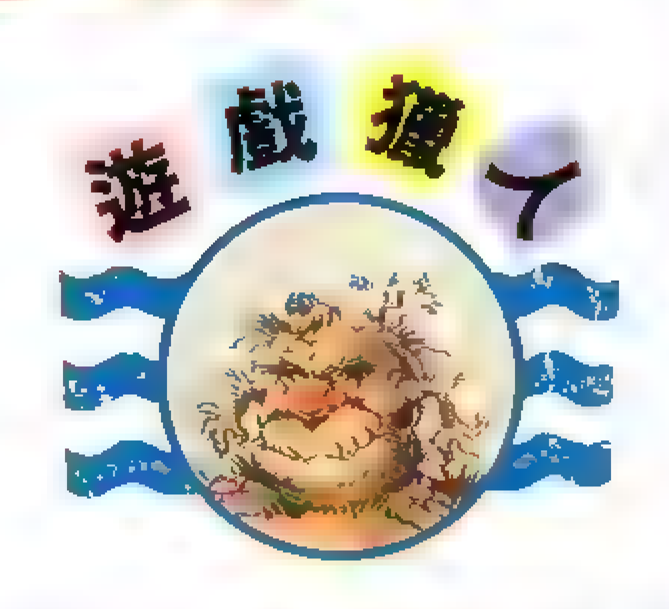
承繼前作的叫好與寶座，在玩家殷殷期盼下，盟軍統帥終於誕生了，包含了二次大戰的數場知名戰役，由南到北的爭戰，使遊戲更具耐玩度；而多線的變化、迥異的任務也增加了娛樂性。



以「裝甲元帥」架構延伸的戰略遊戲，讓玩家可以扮演二次大戰的盟軍，可滿足不少戰爭迷，簡易的遊戲進行方式，使得趣味性大爲提升。

設計公司：SSI
發行公司：第三波
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：WINDOWS
適用機型：486 DX2-66
記　憶　體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：AMD 5X86、16MB RAM、Sound Blaster Pro、2X CD-ROM、CWIN3.1

REVIEWS



本文作者／俞伯翰



有玩日本H-Game的讀者，應該都知道龍騎士系列吧！這個算是H-Game中的經典之作，除了它的劇情部份之外，想必龍騎士的「插圖」也是一個蠻大的誘因。四代的劇情基本上和三代沒有直接的關係，四代的主角卡凱爾是三代男女主角達凱爾及露娜的愛情結晶，除了開頭部份會和三代的角色有些提到之外，整個遊戲都是由新的角色所組成。

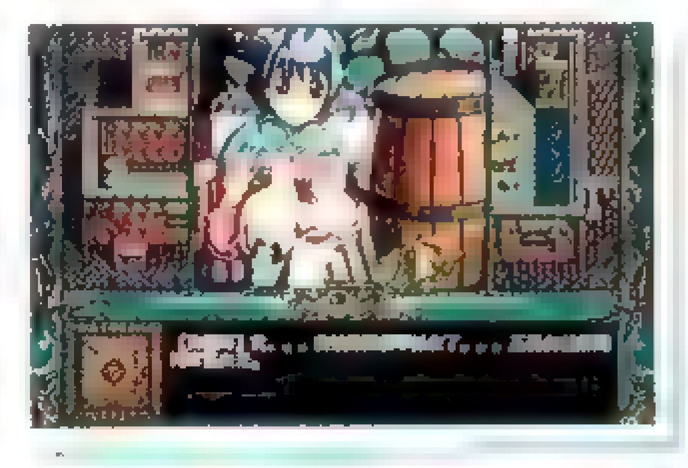
遊戲的故事是這樣的：魔界四天王之一－路西佛，受魔界之王所命令侵入人類世界，而且以龍騎士身份在人界肆虐。而上一代的勇者－達凱爾及正統龍騎士繼承人－班，爲了鍛鍊他們的下一代，於是就派卡凱爾、謝魯來解決這一件麻煩，而路西佛和魔界之王米那克斯的女兒之間又有一段愛情故事。劇情相當簡單並且普通，主要就是男主角們在冒險的路途上，碰到一些女性角色，然後又不小心看到某些畫面或





發生某些事，最後打敗大魔王的故事。不過筆者覺得這種「勉強」和龍騎士三代扯上關係的四代實在沒有什麼必要，倒不如直接設定一個新的遊戲故事反而會比較好，反正玩家對於遊戲中出現的那些養眼的插圖的興趣，絕對比故事本身的劇情高得多，只要有個合理不要太離譜的故事，玩者多半不會對於故事上有什麼太嚴重的挑剔。

說實在的，筆者雖然以前接觸過一些H-Game，不過對於H-Game的評論還是頭一遭，





H-Game應該是所有類型的遊戲中進步最慢的吧！大部份的 H-Game 都是640×480， 16 色的解析度、支援 SB 的 FM 音源，簡單的戰鬥系統及劇情，各家主要的不同，大多是圖片的差別



而已。以筆者目前所評析的龍騎士四代光碟版來說，雖然是光碟版，可是跟磁片包裝的版本根本沒有什麼不同，只不過可以從光碟上讀取資料以節省硬碟空間而已。筆者原來寄望龍騎士四代能有什麼 CD 音源啦，或有什麼精

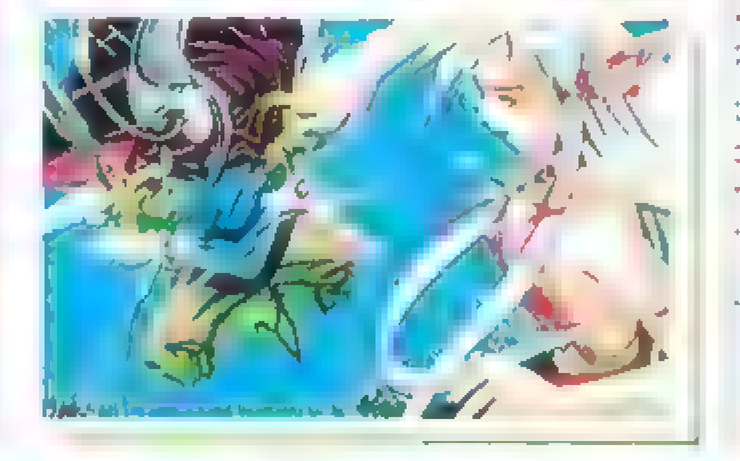


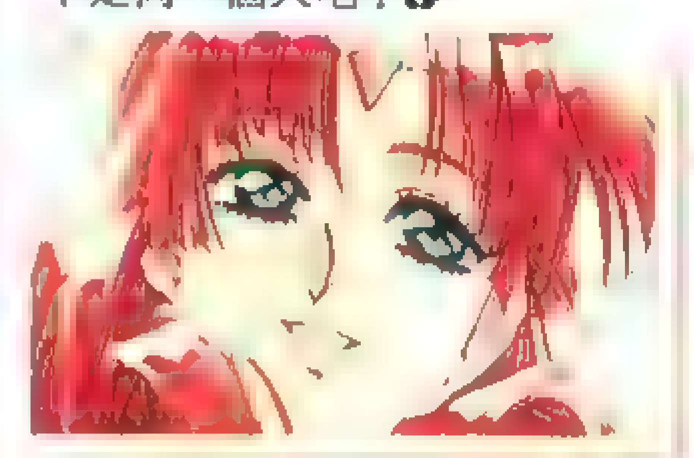


彩的動畫啦，全部付之闕如。後來筆者發現光碟中有一個 Music 的目錄，原來是龍騎士四代的音樂點唱機，以爲能有什麼美妙的音樂，想不到這些「音樂」只不過將遊戲中的 FM 音樂錄成 WAV 檔而已，還是一樣難聽，三代至少還有個數位語音，四代連個項像樣的東西都沒有！

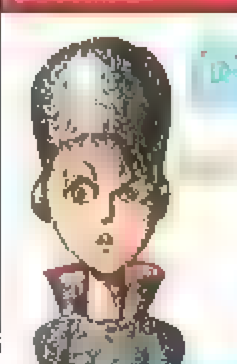
四代與三代的戰鬥系統是不一樣的，戰鬥大多發生在從這個城鎮到另一個城鎮之間，採用的是六角方格戰棋模式，我方將地圖中的敵人清除便可過關。每位角色各自帶領所屬的傭兵團體與敵人作戰，每個角色都有不同屬性的傭兵團，可以用於近距離戰或遠端武器魔法攻擊。比較麻煩的一點是，遊戲中當某一個重要的角色被滅時，如卡凱爾、謝魯，就立刻馬上 GAME OVER 。這實在太不合理了，明明對方只剩一隊人馬，而我們卻只被滅掉一隊人馬遊戲立刻就得重新開始。並且對手通常會合力攻擊某些快掛掉的部隊，所以當有隊人馬快不行時，記得趕快撤退到後方，否則就準備重玩吧！筆者覺得較合理的方法應該是即使有隊員死亡時，等戰役過了之後再用復活魔法之類或是牧師讓死去的隊員復活。筆者光連遊戲開頭的第二場戰役竟然玩了五次才過的去，明明很簡單的一場戰役卻拖很久才結束。

在 H 圖方面，仍然保有龍騎士的一貫風格，圖片的數量也相當多，只不過在 H 圖以外的美工方面，筆者還是覺得和三代一樣的差，畫面偏向較暗的顏色，尤其在各城鎮中的城內畫面看起來相當凌亂，雖然主要的賣點在 H 圖，不過應該也注意一下其他的部份吧！基本上使用方向鍵及 ENTER 鍵就可以玩完了，支援滑鼠簡直是多餘，除了作戰時需要用到之外，另外一個用途就是當你要離開遊戲時用。筆者從來沒玩過這麼奇怪的遊戲，你要先把滑鼠移到對話欄，然後按住左鍵不放在將滑鼠向下拉，這樣就會出現一個系統選單。幹嘛不用一個按紐代替就完成了嘛！可能三代和四代的程式設計師是不是同一個人吧！





群英會審 VER 2.1



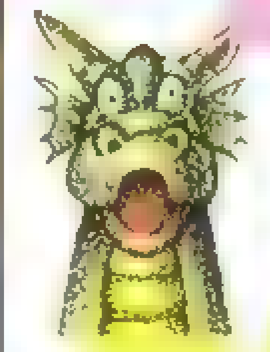
COWBOY

由戰略與 H-Game 做結合，倒挺新鮮的。但仔細研究一番，會讓玩家「搥胸頓足」啼笑皆非：在畫風方面，不如玩家所期待的那樣美麗，戰鬥系統更是叫玩家急出白髮，加上普普的音源…總之，有待改進！



CYBER

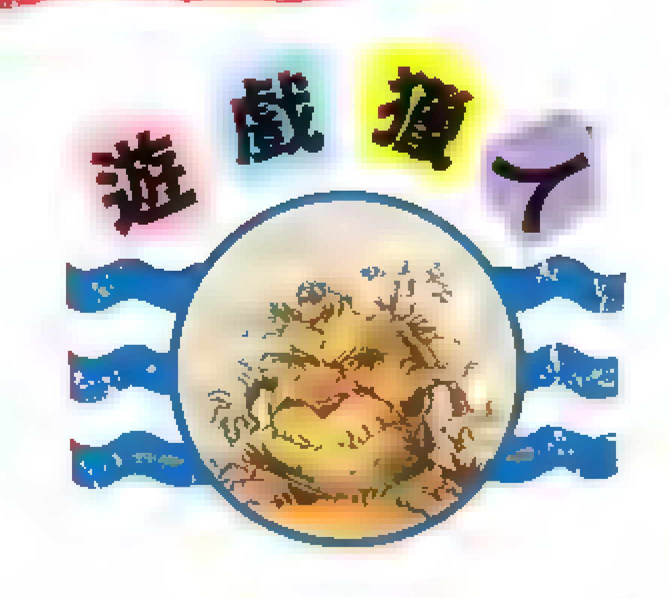
雖屬同系列的遊戲，但未延用前代的劇情、人物於其中，新架構了一個平庸的故事。龍騎士系列一向以 H 圖片見長，四代也毫不遜色；但撇開這部份，其餘的設計就有待加強了。



日本著名的 ELF 所出品的名系列作品，在人物場景的美術表現上可說是十分出色，但是相對地在地圖畫面上就陰暗了許多；劇情架構相當不錯，但在介面規劃上則有待加強。

設計公司：ELF
發行公司：歡樂盒
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 DX-33
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：VGA
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：P-120、16MB RAM、Sound Blaster 16、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／賴福鑫

嗨！歡迎大家來到米拉瑪的「戰機武器飛行訓練學校」的TOP GUN中隊來學習『狗咬狗』的技巧。哦！說錯了，是Dogfighting 啦！也就是「纏鬥」啦！這是一所專門訓練空中纏鬥技巧的飛行學校，只會按按鈕射飛彈的傢伙務必到本中心來接受訓練。因爲美軍在韓戰時戰機的敵我損失比是 12 ：1，到了越戰時，損失比提高到 3 ：1。可見飛行員們太過於依賴飛彈，愈來愈不重視基本的戰鬥飛行技巧，因此創設了這所以訓練空中纏鬥技巧爲主的學校。友刊的一位特約作家把 Dogfighting（纏鬥）一詞翻譯成「狗戰」，實在頗爲傳神。開飛機在空中纏鬥就像兩隻狗互相追咬一般，實在有意思！好了，言歸正傳，接下來就爲您介紹這套頂尖的飛行模擬遊戲TOP GUN《捍衛戰士》。


哦！有漂亮的女隊友喔！



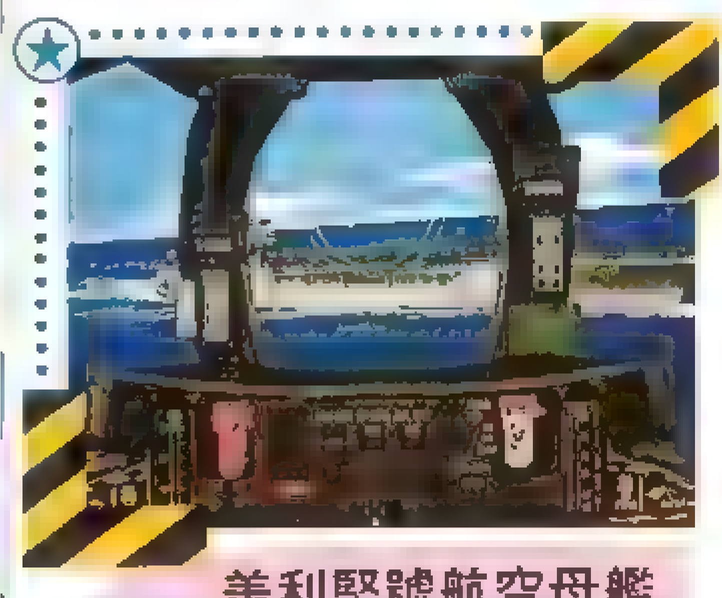
捍衛戰士

在飛行模擬遊戲中，遊戲容量能高達兩片光碟者可說是異數，而《捍衛戰士》更是此中翹楚。它和銀河飛將三代及四代一樣，有著龐大的眞人拍攝的劇情影像動畫，玩遊戲就像是在看一場精彩的空戰電影一般，而駕機迎敵的男主角就是你— Maverick。《捍衛戰士》除了龐大的資料容量之外，其採用之 65536 色的高彩畫面更是飛行模擬遊戲之首見。在高達 40 幾個劇情任務以及 20 個立即行動任務之中，隨時可感受到高彩畫面的驚豔之處，諸如穿越 9000 呎左右雲層時產生的薄霧效果，極其精緻的飛機外部視野等等。加上不錯的敵機 AI ，簡易的操控方式以及對眾多知名搖桿的支援，不論您是不是飛行老手，《捍衛戰士》都絕對値得讓您親自體驗一番。

《捍衛戰士》在遊戲開始前的安裝介面就做的相當體貼，安裝程式能自動偵測並分項條列式的顯示您的軟硬體配備與執行遊戲的最低需求，並以灰、黃、紅三種顏色標示出您的配備是在標準以上？或是勉強可用？或者根本不及格！這種設計相當的貼心，可以讓你很清楚的知道問題到底出在哪裡，而不用一再的錯誤

看清楚！我就是你們的教頭


座騎 F-14的英姿不賴吧


美利堅號航空母艦

嘗試。遊戲開始時，片頭長達六分鐘的全螢幕影片式動畫和精彩的空戰鏡頭，搭配著節奏強烈、旋律動人的主題曲 Danger Zone，直讓人熱血沸騰，澎湃不已。進入遊戲後，創新的機槍準心式滑鼠指標，頗能配合遊戲的氣氛，也令人愛不釋手。

大量逼眞的數位語音效果，是這個遊戲最突出之處，也是同類遊戲所難項背的。飛行時，機艙後座的雷達管制官會不時的通知您來襲敵機的型號、數量、方位和距離，並能適時的向你提出警告有飛彈來襲，其語調具有十足的臨場感，感覺就像坐在眞的駕駛艙中進行激烈的空戰，而不是在玩遊戲。友機閒來無事時還會跟你打屁聊天、互相調侃一番，偶爾還穿插幾句〝限制級〞的



地面的景色不錯吧！

用語，不但相當有趣，也營造出相當逼眞的駕駛環境。不過相對的，您的英語聽力要夠好，因爲…他們不會說國語！



哇！甲板起火啦！

《捍衛戰士》在640×480的解析度下，地面成像引擎的效果比起《飛虎戰將》、《阿帕契》還有《蘇愷廿七》都要好很多，也比《飛狼大戰卡曼契》的地型效果要好。尤其海面的波動效果有點接近《魔法飛毯》，但比起《EF2000》和《ATF》的地形景觀還是遜色了一些。但只要您不經常貼著地面飛的話（廢話！白米飯吃多了嫌膩了嗎？那有人這樣開飛機的！），《捍衛戰士》的地面成像引擎的視覺效果還是蠻有可看性的。

要讓《捍衛戰士》能夠完美的呈現所有過人之處，非得有一台夠好的〝潘婷〞級旗艦不可。如果使用遊戲限制的最低配備486DX2-66來玩，那簡直糟蹋了這一套好遊戲，還不如不要玩。筆者動用了排水量32MB，編號133的〝潘婷〞級旗艦加上六倍速的光碟機，以及搭配 SB AWE32 轟天巨砲，才讓《捍衛戰士》在所有功能選項都馬力全開的狀況下順利輕鬆起飛。如果您想體驗臨場感十足的激烈空戰，如果您桌上那台旗艦馬力夠大的話，《捍衛戰士》絕對值得您去買一套來玩玩的。

《捍衛戰士》是套劇情及娛樂性超過模擬眞實性的遊戲。筆者一直有個信念：對於不同定位的遊戲必須以不同的心情來玩它。對於以豐富的劇情動畫取勝的《捍衛戰士》我們不必把它當成嚴苛的眞實模擬遊戲來玩，抱著欣賞電影般的輕鬆心情來飛《捍衛戰士》，所得到的樂趣會增加許多的。

最後，告訴大家一個好消息，這套遊戲還有一項『特殊服務』，只要您連上國際網路 INTERNET（http://www.holobyte.com），Spectrum Holobyte 公司每個月固定提供一個全新的任務供您下載，讓您永遠玩不完！



創新的機艙準心式滑鼠指標

群英會審 VER 2.1



一款模擬飛行遊戲能不能夠吸引玩家繼續完下去，其畫面表現的出色與否，佔了很重要的地位；而「TOP GUN」在這方面可以說很難挑出什麼缺點；流暢度也無延滯的現象，嘗試一下吧！

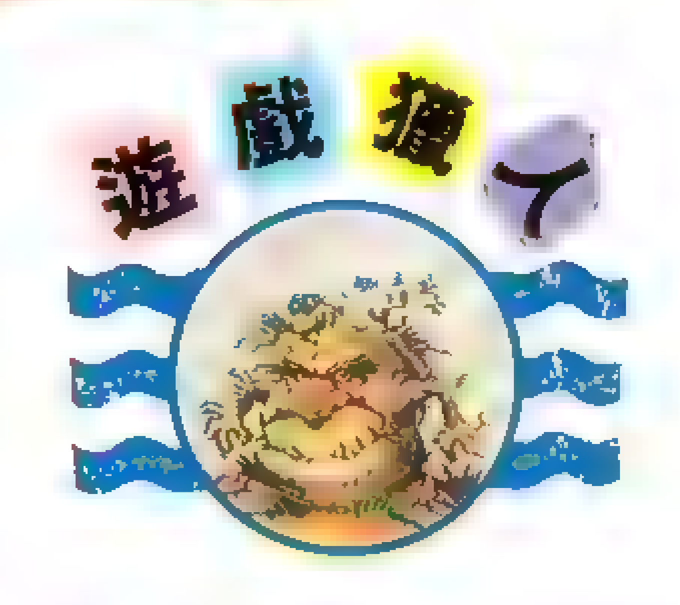


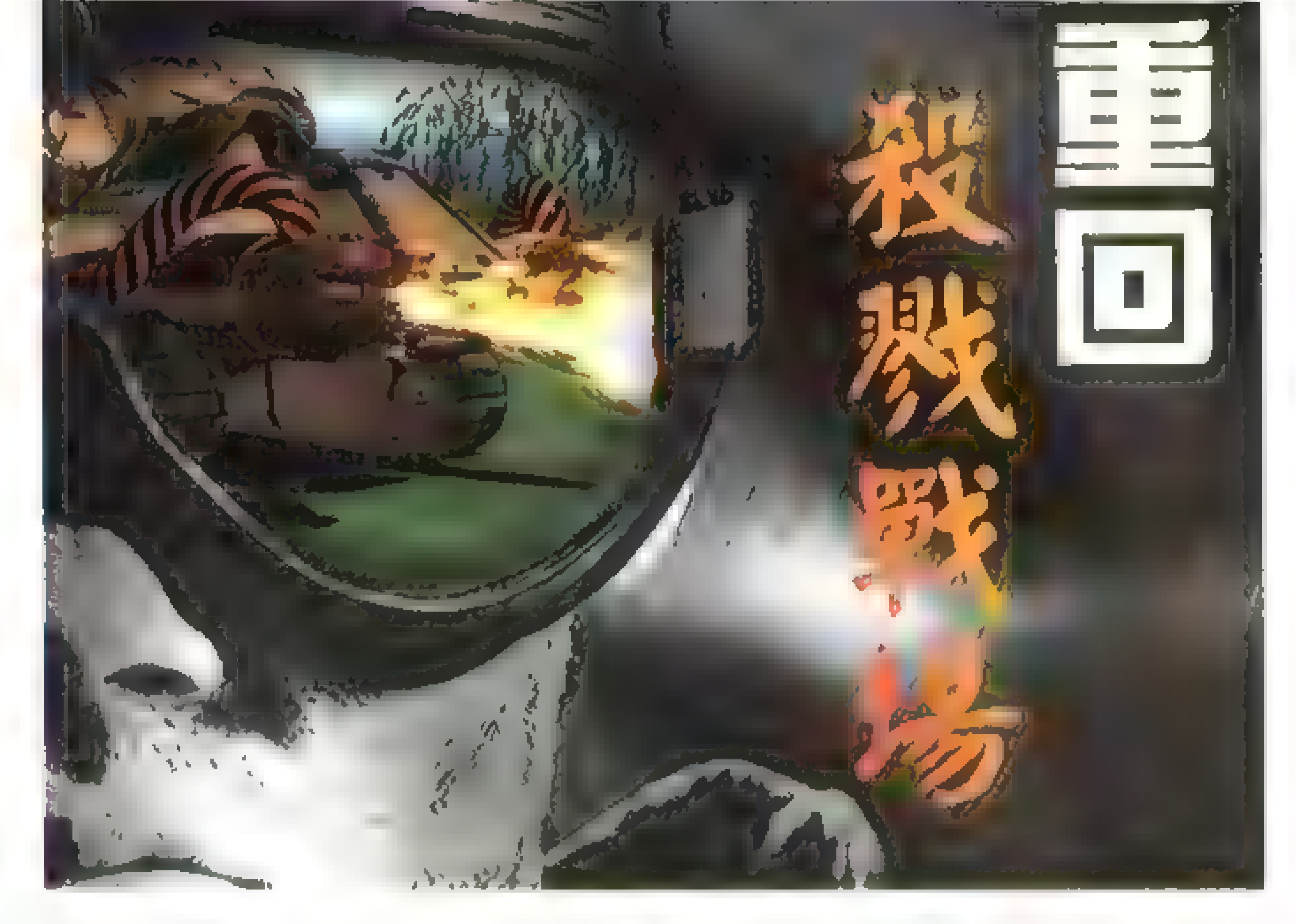
遊戲製作的水準越來越精進了，在 TOP GUN 中整體氣氛的營造相當逼眞，由眞人實景串連的劇情，猶言在耳的語音，讓玩家沈醉於纏鬥廝殺的機艙，難以自拔。



以兩片光碟大容量包裝的模擬飛行遊戲，眞人演出的劇情動畫及高解析的遊戲畫面，再加上相當逼眞的數位語音，使得遊戲的聲光效果十足，但在模擬眞實度上就沒那麼優越。

國外發行：Spectrum HoloByte
國內發行：第三波
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟×2
使用平台：DOS/Win 95
適用機型：486DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/P
顯示模示：SVGA
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
測試配備：P-133、32MB RAM、6xCD-ROM、SB AWE32





本文作者／RXZ

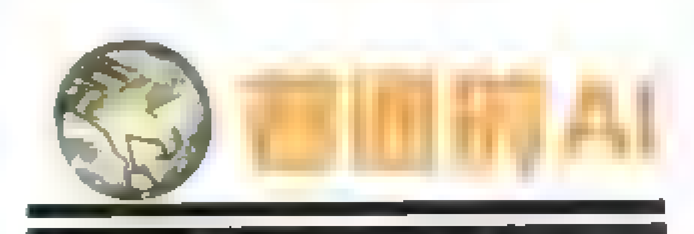


電影手法

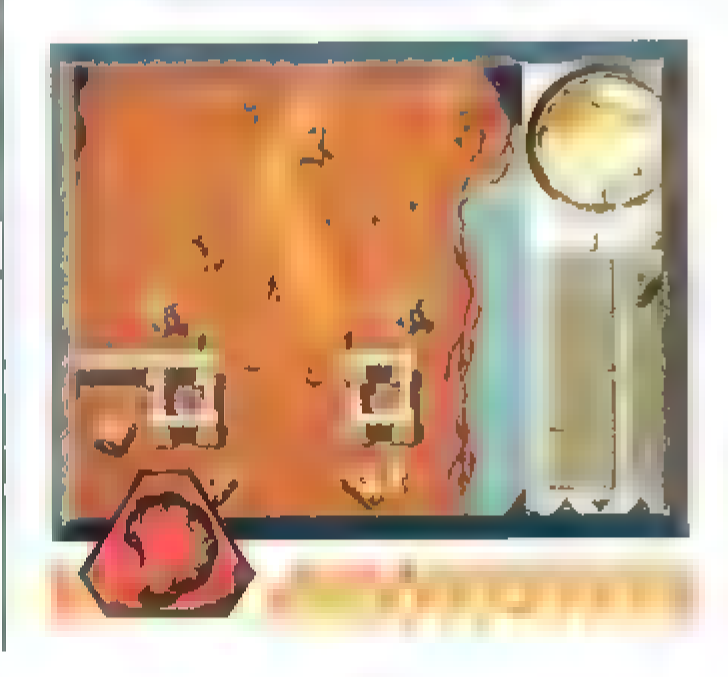
在享受美味的披薩、漢堡之餘，我們也來關心一下國家大事吧！打開電視機，隨手選了一個頻道，嗯！典型的肥皂劇，不過女主角長得還頗正點的，如果筆者也有一個可以打一巴掌再親熱的女友就好了（別誤會！），似乎也沒有什麼好節目的樣子－突然！螢光幕上出現了 NOD （兄弟會）和 GDI （全球防衛陣線）的 MARK ，不由得讓我張大了眼睛。乖乖不得了！ NOD 居然掌握了 49% 的 TIBERIUM（綠晶石），剛從最後一個任務退休不久的我，似乎又聽到戰爭的號角聲，果不其然，他們－ NOD 又回來了！



在看完這段片頭之後，筆者覺得在重回殺戮戰場（以下簡稱 TCO ）這塊資料片中，又再次展現了 WESTWOOD 非凡的運鏡和剪輯的功力，特別是在其它兩個遊戲－紅色警戒（ RED ALERT ）和綠晶星（ TIBERIUM SUN ）的預告，宛如電影手法一般的強勢。在紅色警戒中可以看到火箭把衛星送上太空的畫面、有海上艦艇和海面下潛艇的對決，也有陸上、空中的火力展示，讓筆者看得如癡如醉；這意味著在紅色警戒中將會有三軍聯合作戰的場面，而對決的雙方可能由 C&C 中的 GDI 、 NOD 變成美國與中共的軍事衝突，究竟鹿死誰手呢？還是先看看 TCO 吧！在 TCO 中也大量地運用在終極動員令（以下簡稱 C&C ）中就已備受讚揚的過場動畫，不過由於這是一片資料片，也就是傾向於任務導向，這些任務是完全獨立的，玩家只能在任務簡介和完成的時候看到動畫，而沒有了過場動畫，對於沒有了劇情連貫性的它，會不會有致命的影響呢？答案是肯定的，雖然在資料片中包含了 7 個 GDI 和 8 個 NOD 的任務，還是彌補不了一種失落的缺憾。



筆者和大多數在 C&C 砲火下倖存的老兵們一樣，在重新回到 TCO 的戰場上時，看見的是有如重回桂河大橋的感覺，熟悉的採礦車、訓練有素的士兵、一輛輛馳騁在沙場上的機動裝甲車和令人血脈噴張的硝煙味、一聲聲憾人心旋的爆炸音效以及振奮士氣的 CD 音源。 TCO 傳承了





C&C 在畫面、音效上所有的優點，同時也換了戰場指揮官（更新主程式爲 1.2 版），新指揮官的個性雖然比 C&C 中的指揮官來得老成持重，不過在 AI 上面的表現依舊是普普通通， TCO 學會了玩家以工兵佔領軍事基地的方法，也懂得將暴露在敵人猛烈砲火下毫無支援的建物賣掉，轉換成爲有用的資金運用，不過原本就存在的沙包戰術依然管用，或者說這是程式設計師留給玩家唯一的機會，如果不能自保，根本就甭提反攻二字，還得死守基地就坐以待斃了。任務設定的情況往往是難得離譜，再加上電腦作弊的結果，就只有繳械投降一途，玩家可以看到電腦如出一

轍的進攻模式，使用沙包戰術時尤其明顯，電腦控制的部隊會由一個出口蜂擁而來，而當出口被封死的時候，所有部隊猶如失去連絡般完全沒有戰力，甚至連筆者的長毛象坦克從敵軍身上碾過，旁邊的部隊也不聞不問，這個 AI 上的盲點使得若干毫無希望的任務得竟全功，看著一群人彎如飛蛾撲火般地擁來，筆者感覺到的並不是勝利的快感，而是一聲聲的嘆息。這種鎖定重要目標式的作戰方法，最容易陷入敵軍的包圍圈中，這就是筆者所看到的人工智慧嗎？更離譜的是原本呆滯的敵軍採礦車，在筆者採出新礦區時（沒有敵軍尾隨），它居然會自動跑去採礦，而敵軍的核彈基地可以連續發射核彈，玩家玩的時候卻只能發射一枚核彈，作弊明顯的程度可見一斑。

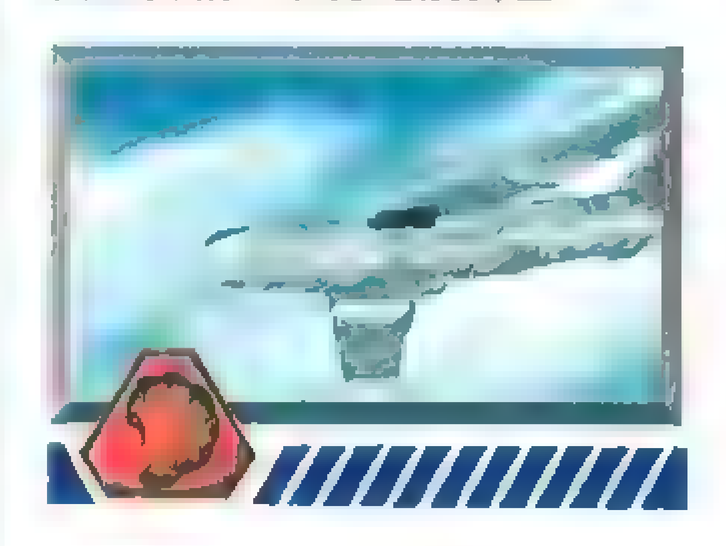


有待加強

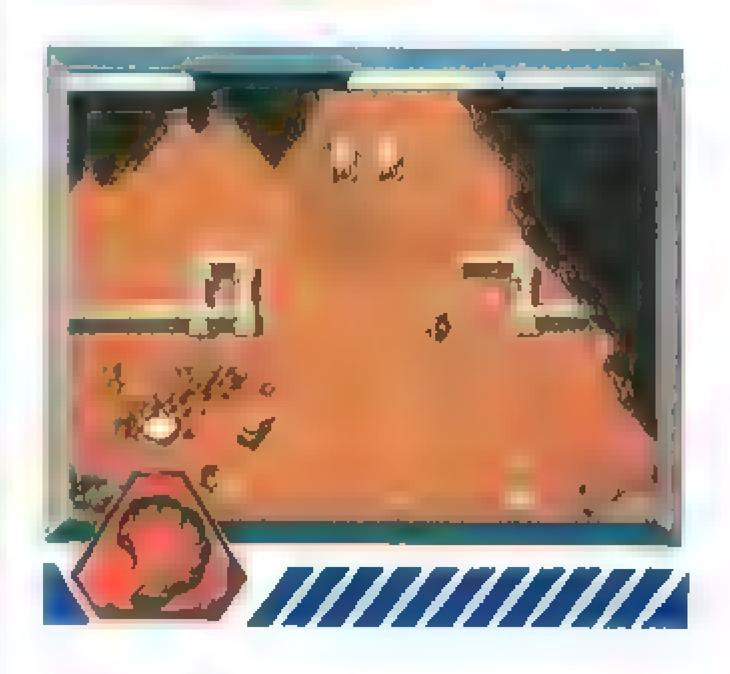
平心而論，筆者比較期待紅色警戒，對於 TCO 的任務導向內容則是興趣缺缺，原因自然不是它平凡的 AI ，畢竟電腦不像人類可以不斷地嘗試找出電腦的破綻，所以基於公平原則下的作戰是不可能的事；但是從沙丘魔堡 II 以來，即時戰略遊戲在劇情的連貫性上就給人一種融入的感覺，那種感覺來自於更上一層樓的挑戰，任務關卡的安排成為 C&C 無可取代的特色，即使面對魔獸爭霸 II 挾其美工和豐富設定內容的挑戰， C&C 在劇情上的安排仍舊不遑多讓，延續自沙 II 的目標選擇性作戰， C&C 的作戰有著相當大的遊戲空間讓玩家自由地揮灑，劇情架構也在這個基礎上得已發揮，反觀 TCO 的單一任務，不但缺乏連貫性，同時也讓玩家對於突如其來的狀況難以置信，可是對於喜歡自我挑戰的玩家來說，這不啻是個好機會，讓玩家體驗一下如何面對一個具有絕對優勢的敵人時，身為最高領導者的玩家所應有的劣勢體認。如果要為了 TCO 資料片



而玩 C&C ，實在不是明智之舉，筆者建議玩家可以先試試 C&C 主程式片，熟悉一下戰場環境和武器，對於已有 C&C 的人， TCO 可能是你自我突破的開始，每個任務的難度都相當地高，如果玩家還是堅持以守成的方式作戰，最後可能是雙方武力的對峙，誰也奈何不了對方。還有些地方雖然沒有資金，玩家可以打開藏寶箱，取得建設資金。



雖然資料片中的作戰難度提高了，不過對於習慣網路作戰的玩家來說，電腦給你的挑戰似乎不如網路彼端的對手可以給你的震撼，對於個人玩家而言，劇情還是相當重要的，或許筆者要建議 WESTWOOD 下次出資料片的時候，也該把這個因素考慮進來，即使如戰機模擬遊戲這類任務導向的遊戲，也都走向劇情式的架構，相信他們不應該不知道這個潮流才是！



群英會審 VER 2.1



玩過終極動員令的朋友不難發現，它的過場動畫表現得十分突出；但由於「重回殺戮戰場」是資料片，著重於任務特派，所以在劇情連續性上略顯薄弱，實有待加強；但 C&C 仍有它令人稱羨的地方。



CYBER

挾著 C&C 的旋風，在這塊資料片中，獨立的任務情節，雖讓玩家們燃起新希望，但遺失的過場動畫卻使遊戲失色許多，若能將情節串連起來，相信會更具可看性，也是 C&C 族的一大福音。



以近未來武器為主體的即時戰鬥遊戲，在任務難度上增加了許多，使得進行上更具挑戰性，只可惜 AI 加強的程度仍顯不足，缺少了一些變化性。

設計公司：Westwood
發行公司：第三波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX-33
記憶體：4MB
支援音效：S/G/M
顯示模式：VGA
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：CYRIX 5X86-GP100、16MB RAM、ET4000 W32P





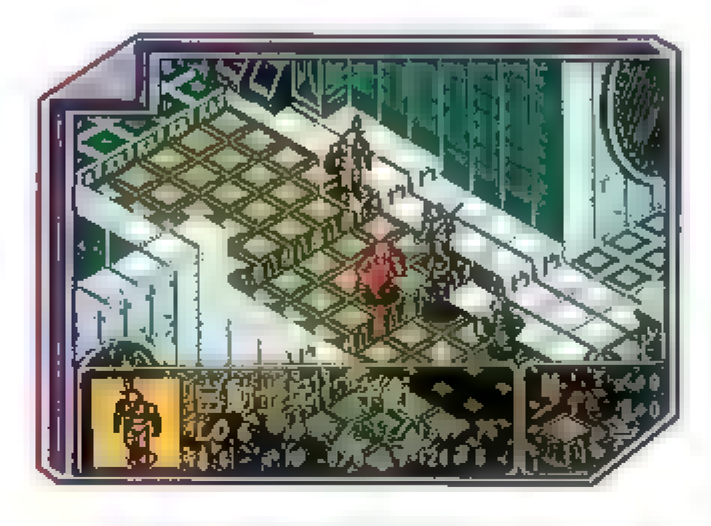
超時空英雄傳說

本文作者／小石子

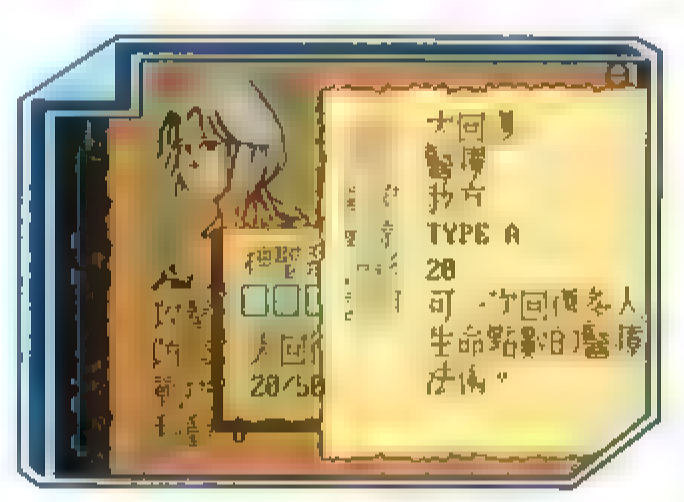
第一眼看到這個遊戲在雜誌上的廣告的時候，只覺得它的界面作得蠻吸引人的；但真正說起來當初之所以會去玩它，純粹只是因爲那時在等待的一些遊戲還沒出，只好拿它來打發時間而已，沒想到卻讓筆者忘我地和它奮戰了數天之久，簡直欲罷不能。



故事是設定在遙遠的異世界，而主角是因爲不小心誤觸到時空傳送點的地球人，而且還假定因爲時空傳送改變了主角體質的理由，使得主角變成了劍法高超的超人（可見地球上人類夢想一夜成爲英雄的夢，亙古未變），在得知自己是異世界中傳說的勇者之後，爲了解救異世界，同時也爲了找尋回家的路，於是便毅然決然地踏上了漫長的征途。



遊戲的劇情走向很平凡，但還蠻踏實的，不過在遊戲中因爲劇情簡單的關係，每場戰役之間的劇情介紹便實在短得可以，簡直可以讓人忘了它的存在，其實是它可以再加強的地方。不過在劇情中有一個地方，應該是遊戲走向的分歧點：當你將黑暗軍所控制的迦納大帝打敗，並且將黑暗軍的勢力逐出了科隆多大地以後，你可以選擇留在迦納帝國治理國政，或是留下楊鐵和劉隊長（也就是神秘劍士）治理國家，自己再向往後的戰役前進。筆者選擇的是後者，劇情一直到了最後幾場戰役的時候，楊鐵才會趕來黑暗大陸支援。據筆者猜測，可能前一種選擇在劇情上在最後也是如此安排，有興趣的讀者可以試試看究竟有何不同。



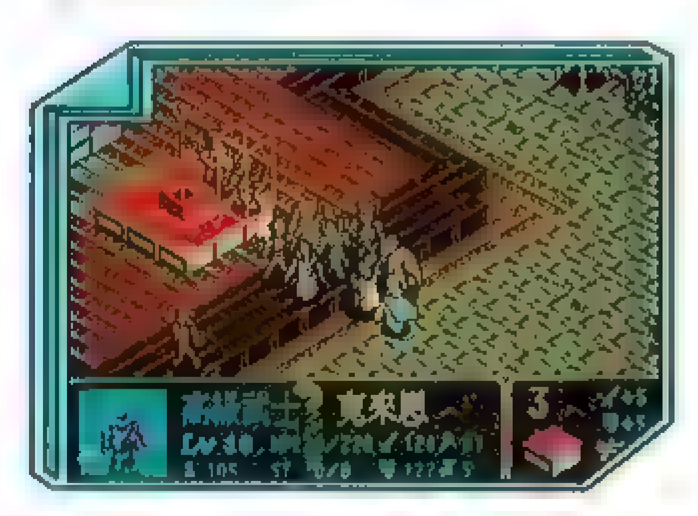
雖然只是低解析的256色畫面，但它所採取的 45 度俯視視角卻很成功，乍看之下很像以前漢堂代理發行的『王子傳奇』，不過一個是 RPG ，一個是 SRPG ，而且作者亦各不同。不過它的俯視視角有點毛病，大概因爲加入了高度變化的關係，在視角上的處理不是很好，而且滑鼠的控制上有點不太順手，在標定位置上經常會出錯、按錯了位置，這是在玩這個遊戲的時候比較煩人一點的地方。



遊戲的配樂錄製成了 CD 音源，在風格上和遊戲一樣，樸實平淡，但還聽得下去，至少不會影響了遊戲的進行感，以致枯燥厭煩。不過遊戲製作成 CD 加 CD 音源，大概已經是以後的趨勢走向了，因爲這樣遊戲也不好盜拷，在硬體保護及檢查上也能夠作到一定的水準，可以看到遊戲廠商們在杜絕盜版上的苦心。

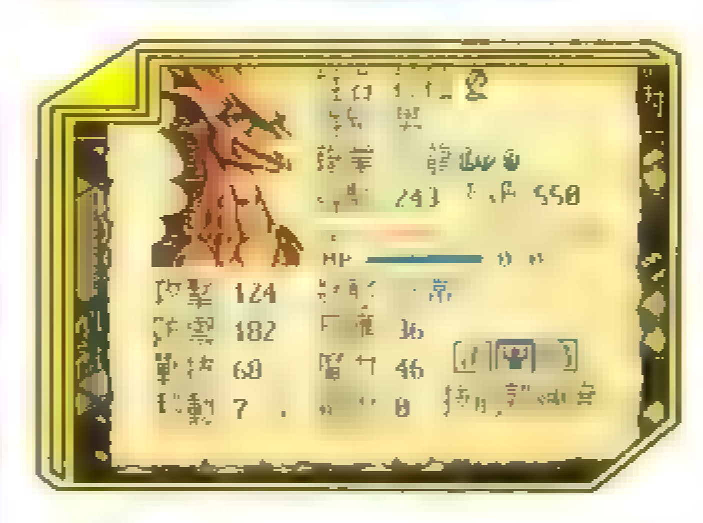
遊戲中最有趣的莫過於升職和魔法以及物品系統了，它的系統並不是很複雜、很龐大，卻蠻有趣的，筆者就先來談談升職系統好了。遊戲中每位人物的職業大多是從士兵開始升上來的，等到戰士十級後，才開始有不同的職業，除了玩家特有的職業，例如和主角相近的劍士系，其它的

弓箭系、武士系、牧師系、魔法師系、騎兵系、格鬥系，還有無法由戰士轉職、但會中途加入的龍族、鷹族、狼族等等。有的職業還有不同的職業升級，例如魔術師可升魔法師或魔道士其中之一，雖然看起來有點繁複，但其實還蠻簡便有趣的，而且每個職業的相剋屬性作得蠻好的，所以在戰役中敵人的種族屬性和己方的職業搭配就蠻有樂趣的，如何搭配出一隻百戰百勝的軍團，就看玩家多方的嘗試了。

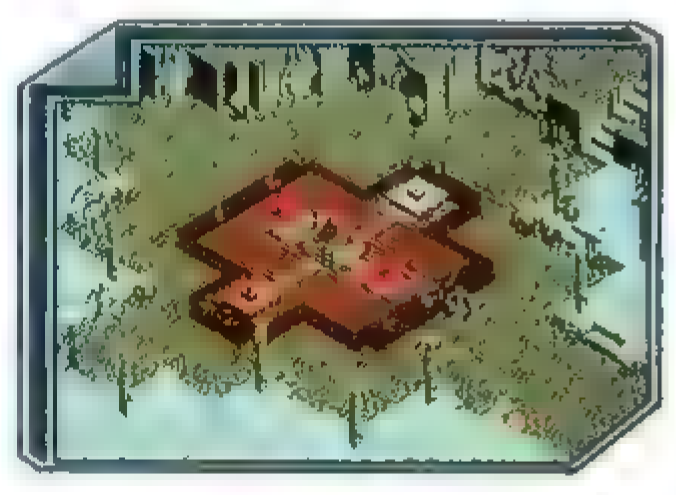


它的魔法系統和職業種類上有很大的關係，牧師系大約能使用神聖系、黑暗系、以及召喚系魔法，較重輔助性魔法。魔法師系可用地、火、風、水系等魔法，重攻擊性魔法。不過在遊戲中威力最強的，要算是劍術系統了，有時威力甚至可讓敵人一擊斃命，比攻擊魔法都要強，不過如果攻擊範圍有自己人的話，可不要也一擊斃命了就好囉！

遊戲的物品系統也蠻豐富的，而且也有其使用限制，如何種職業能配戴何種防具，也算是很合理。不過筆者玩到剩下大概最後一場戰役的時候，還有很多武器防具以及物品沒有拿到，不知道是那裡的寶箱沒搜到呢!?



好了，說了這麼多遊戲的優點，也來說說它的缺失到底在那裡。撇開前面提到的不說，容易當機就是它最大的一個毛病；在筆者的電腦上執行本遊戲的時候，有時在SAVE或移動滑鼠時都會當，筆者想大概程式測試時除錯除得不夠徹底吧！說來這也是國產遊戲的通病了，國產遊戲口碑不好的最大原因，當機應該算是名列前矛吧！



還有一個不算壞的 BUG 。在黑暗大陸的某場戰役，楊鐵會李軍支援，當他們到達戰場之後，程式為了平衡他們和玩家主角們的等級差距，會加他們的經驗點以提升等級；之後馬上 SAVE 起來再 LOAD ，瞧！奇蹟來了，又加他們的經驗點了，多做幾次SAVE、 LOAD 以後，最強等級也不是夢了。



另外，以畫面水準而言，低解析的畫面可能是它比較不能夠引起玩家興趣的地方，如果下個作品能夠提升到 SVGA 的水準，相信會更好。

其實，『超時空英雄傳說』是一個很不錯的小品遊戲，以筆者的主觀而言，它所帶來的樂趣甚至遠超過『天××國』，如果能投下更多的心力的話，相信它會更好；如果玩家你還等不到長久等待的國產遊戲，或是對國產遊戲有了失望，相信它還是能夠陪你打發一下這個遊戲產業世界的寒冬。

群英會審 VER 2.1



玩者覺得，此遊戲最佳表現處莫過於遊戲中的人物屬性及物品系統、魔法…；而人物升職系統也相當豐富，只是在畫質上略為遜色些，大體上，還算不錯的作品！



CYBER

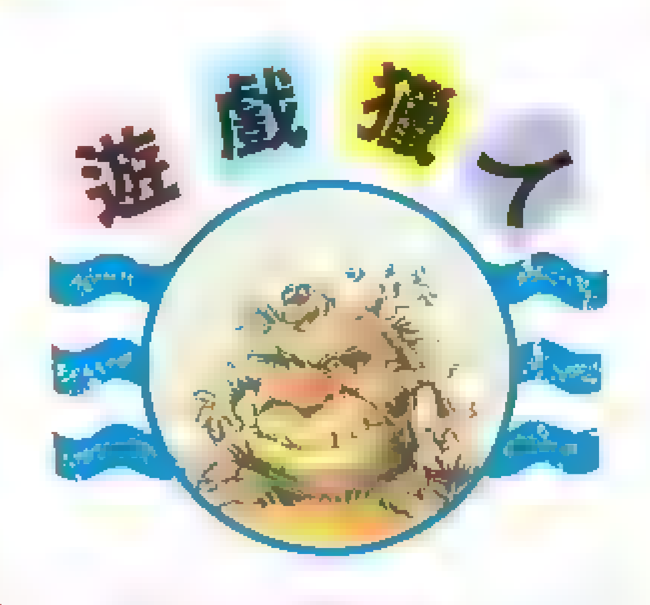
極富變化的部隊種類，華麗炫目且震撼感十足的畫面，充實了整個遊戲內容；種類繁多的法術系統，隨著施法經驗的累積可使用威力更強的魔法，而劍術變化的運用也為遊戲增加趣味。



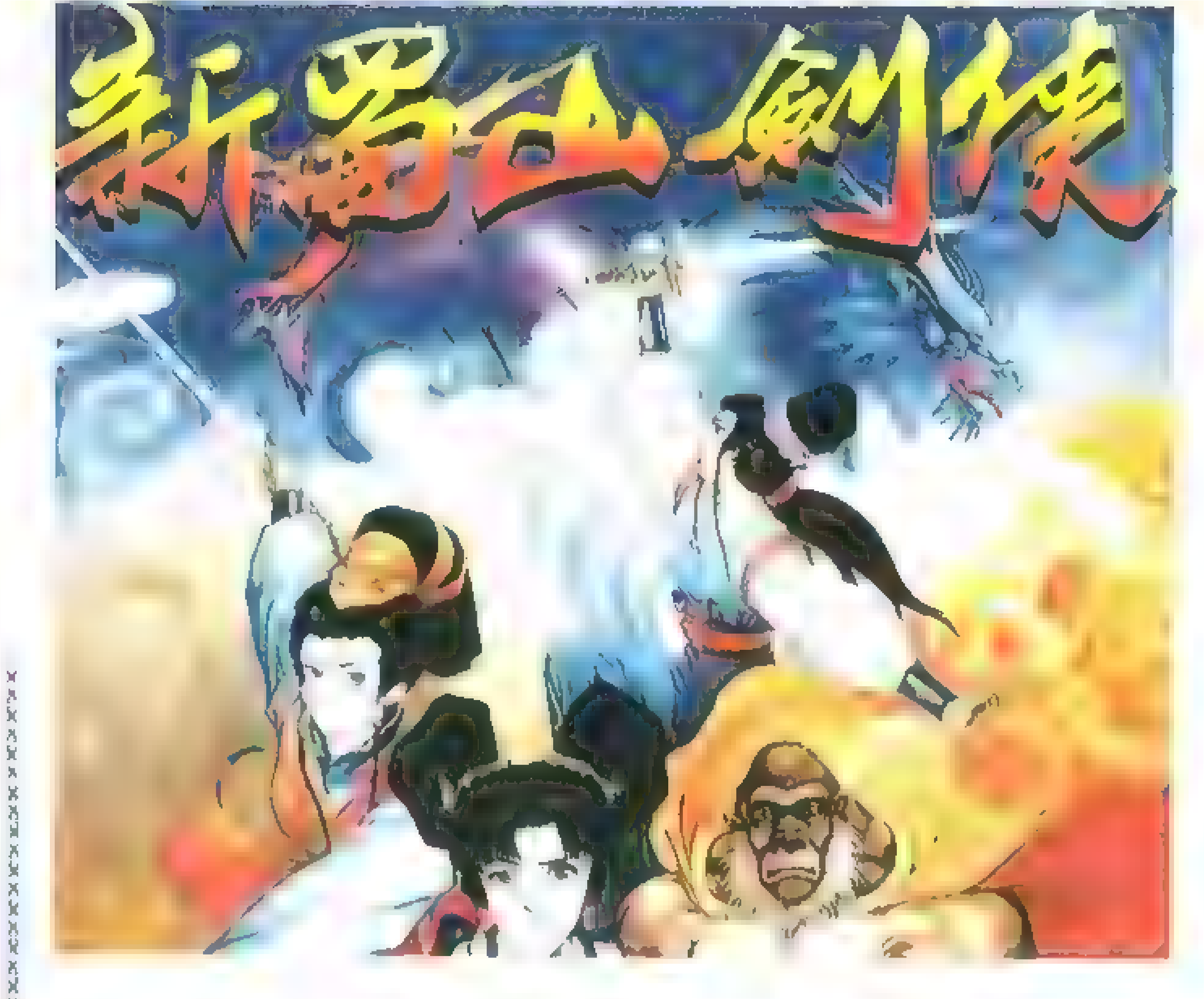
混雜著魔法及科技之戰略 RPG ，採用 45 度斜向立體地圖，再加上一定水準的美術表現，雖然是低解析畫面，但仍具有相當的可看性；而整體設定也相當充實，是個值得一玩的國產遊戲。

設計公司：宇峻
發行公司：宇峻
遊戲類型：戰略 RPG
發行版本：光碟 / 磁片
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/G/U
顯示模式：VGA
操作界面：K/M
密碼保護：無
測試配備：486 DX4-100、8MB RAM、ET4000 W32P、Sound Blaster 16、2X CD-ROM

REVIEWS



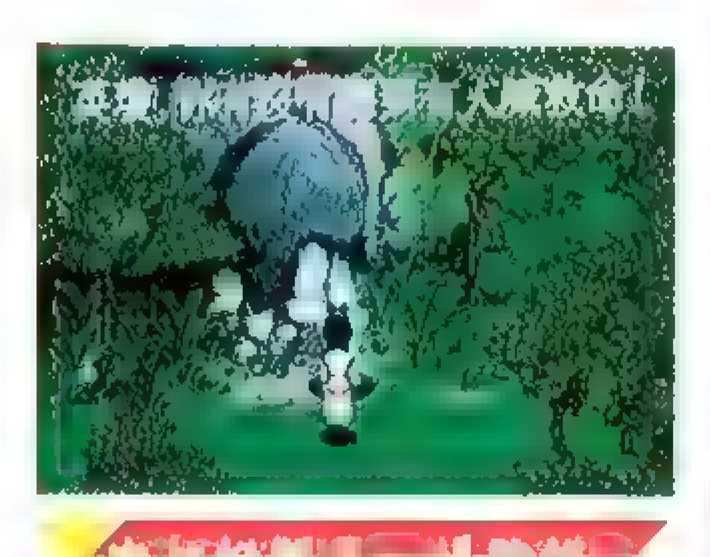
新蜀山劍俠



本文作者／神手



一提到蜀山劍俠，筆者的眼前就浮現兩股景象——一個是小時候在租書店昏暗的燈光下，苦讀漫畫小說的光景，另一個呢？則是十幾年前由徐克拍攝、鄭少秋、林青霞、徐少強等人主演的電影「新蜀山劍俠」。原因無他，乃在於還珠樓主所撰寫的這一部武俠巨作，正傳達五十五集、後傳五集，就已經超過五百萬字，再加上其他相關著作（含前傳、別傳、新傳、外續傳等）的「蜀山系譜」，真可謂開了「小說界千古未有之奇觀」（註一）。



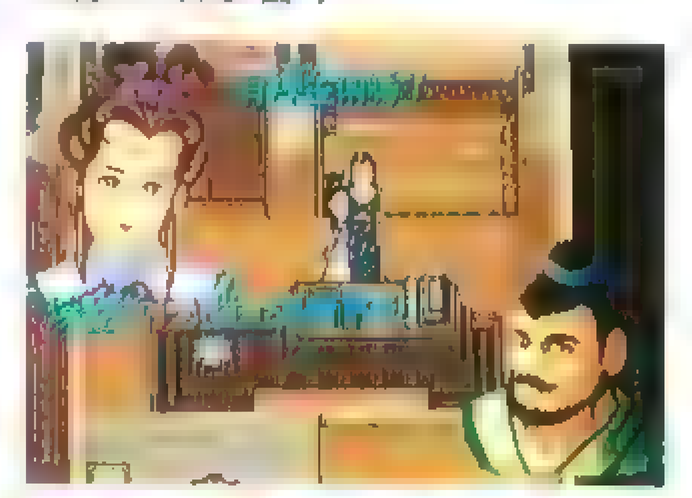
雖然那已經是三、四十年的陳年往事，不過時至今日，還珠樓主這個名號對酷愛武俠小說的讀者來說，仍然有股不可思議的魔力，而且許多後來的武俠名家也都多處師法、或借用其小說中的人物、名號。但可惜的是，因其野心太大，外加當時正值大陸淪陷、山河異色，這部經典名著最後猶未終卷，而且出場人物委實過多，前後拉雜太長，有些讀者可能會昏頭轉向，這也是後來倪匡先生決定去蕪存菁，並擷取部份內容，濃縮成數十冊的「新蜀山劍俠傳」。



筆者學淺，並未見過倪匡先生改寫的作品，對還珠樓主的巨作，也只讀過三五殘闕，但儘管如此，一些精彩的情節如「三仙二老除綠袍」、「寶相夫人禦天災」、「神駝乙休大鬧銅椰島」等，在筆者腦海中有著極深刻的印象，因此當"它"改編成電腦遊戲後，迫切期待的心情自不在話下。

前面提了這麼多，是希望讀者對遊戲的來龍去脈有深刻的瞭解，亦能對筆者撰寫的評論有更深的體會，而第一樣要和大家討論的，就是角色扮演遊戲的精髓所在－故事內容。

「站在巨人的肩膀上總是可以比別人看得更遠」，用這句話來形容本遊戲，是最好不過了，由於原著本身的資料十分充足，因此提供遊戲企劃相當多的協助，舉凡物品、情節、人物個性、武功招式等一應俱全，而且說明部份亦非常詳盡，讓玩者能輕易地融入故事當中。



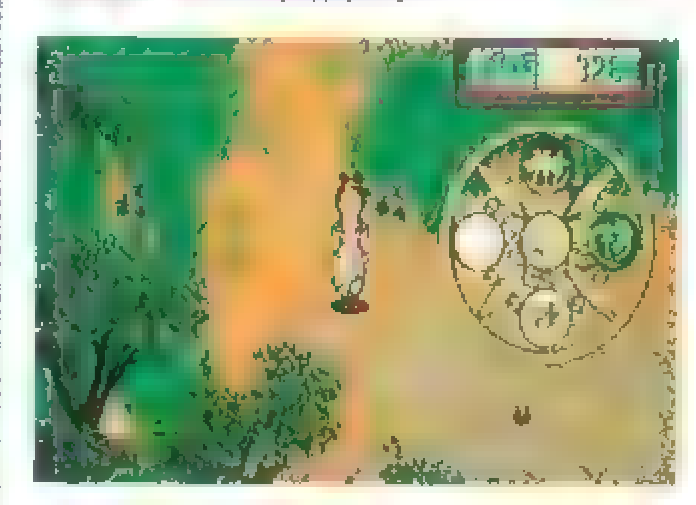
相對於此，筆者對部份迷宮及難題的設計頗不以為然，撇開陣法一類等不提，連凝碧崖、紫雲宮等地也迴廊曲折，這些地方除特定地點外又無怪物可練功，增加這些不過是耗費時間罷了；而且應付怪物的難易程度與所得不成正比，或許是為了提供玩者升級方便，但當經常面對部份難纏、且經驗值低的敵人，卻會讓大家憤恨難平。

再就故事的結尾呢？又是一個不算十分完美的結局，男主角顧長風與李英瓊的師父鄧隱，在末期有相當令人意外的轉變，且恕筆者在此賣個關子，以免降低大家進行遊戲的樂趣；而總結來說，雖然爲了因應故事性的要求，部份的謎題或要求並不算相當合理，但結合的還算不錯，有一定程度的耐玩性。

美術部份可能是叫爲人詬病的地方，尤其在場景部份，一些樹木或物品的擺飾都相當粗略，使用的頻率也相當多，大多數的地點都可以看到類似的景觀，也許以一個在十個月內就作出來的角色扮演遊戲來說，筆者的微詞有些苛刻，但就一個玩者來說，他只看到遊戲成品的表現，並不在乎到底等了多久，君不見Origin的遊戲固然經常跳票，但其呈現的成果卻叫人嘆服！



而人物行走時只能看見一對眼睛的作法，也是件令人難過的事，畢竟在對話時出現的人物肖像，在刻工上有一定的水準，如果能在移動時略爲加強，給人的感覺一定會更好的。



就操作介面來探討一二：遊戲可使用右方九宮格來操作，或用一般的方向鍵，必要時到旁邊按"5"這個鍵，來啓動一些特殊功能，至於用何種方式，就看玩家的喜好。

在拿到遊戲時，由於從已知的磁片版變成了光碟版，所以筆者興奮的以爲有 CD 音軌，或有更多的動畫等效果，但卻大失所望，原來《新蜀山劍俠》不過把光碟當儲存媒介罷了！只拿來進行安裝，等安裝結束之後，光碟便毫無作用，別談 CD 音樂了，進入遊戲時還得拿出手册，用紅色塑膠片核對密碼！這是筆者僅見，每一次進入遊戲，都得檢查密碼的光碟遊戲。



雖然並不干遊戲本身的事，但在文章的最後，或許是「愛之深，責之切」吧！筆者要對遊戲的宣傳策略發點牢騷，老實說，就在商言商的觀點來看，拿一部暢銷的名著，當自己的宣傳固然不錯，但由於整體的水準要略遜一籌，反而有拖累遊戲品質之嫌。



註一：此乃武俠小說界評論家葉洪生先生對「蜀山劍俠傳」的評語。

群英會審 VER 2.1



以曠世鉅作的小說改編而成，在內容鋪陳上顯得相當詳盡；只是故事之創造性略顯不足，美術部份也難叫玩家有賞心悅目之感！儘管如此，「新蜀」還是有它的娛樂價值。



CYBER

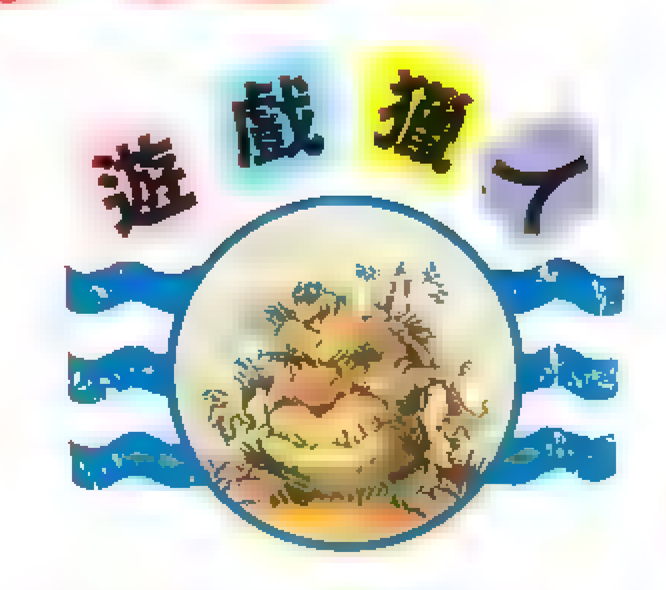
遊戲中最讓人遺憾的便是略顯粗糙的畫風，讓玩家無法體會原著所描述名山大澤，世外桃園的景緻，除此之外，其餘的設計，舉凡手册製作、介面流暢、遊戲中物品種類等都還算水準之上。



以武俠名著改編的RPG，雖然擁有相當突出的原作，但是在移植至電腦上後卻表現不佳，尤其在一些設定上更是不甚合理，美術的表現也不太理想，使得許多期待的玩家頗爲失望。

設計公司	軟體世界
發行公司	軟體世界
遊戲類型	角色扮演
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	386 以上
記憶體	4MB
支援音效	S
顯示模示	V
操作界面	K
密碼保護	數字密碼
測試配備	P-100、16MB RAM、4xCD RON Sound Blaster AW32

REVIEWS



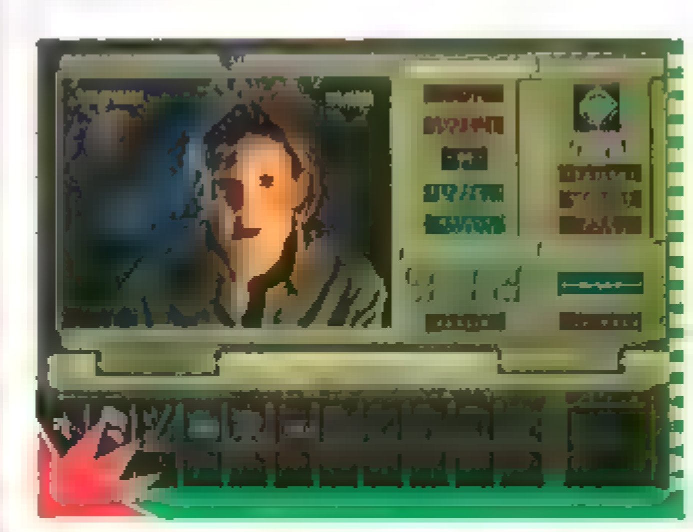
本文作者／劉稼禹

侏儸紀公園一書及其續集的作者麥可克萊頓，跟據1979年6月間秘密前往剛果進行調察的美國探險隊經歷，於次年以充滿戲劇化、緊湊懸疑地手法改寫成剛果驚魂這部小說（Congo，輕舟出版社有出中譯本）。在十多年後，派拉蒙公司即以此小說佐以高科技電腦控制的猩猩道具，籌拍了同名的電影爲冒險迷們以驚人的視覺效果重現。同時，早在多年前便已於多媒體產品領域中成名的 Viacom New Media 公司，也自電影中擷取出部分菁華，做成同名的電腦遊戲「剛果」，讓原作能以更新、更多方位的面貌呈現。





沒看過電影或原著的人，在一開始時可能會不太曉得這遊戲的目的何在。所以筆者還是先大致地介紹一下剛果原著的劇情好了。故事一開始的時候，美國地球資料工技中心（簡稱地資中心）的一支探險隊，在剛果發生了意外全軍覆沒。於是，地資中心的負責人崔維斯則派遣由二十四歲的電腦／數學天才卡蘭羅斯博士，率領第二隊探險隊伍前往剛果，繼續殉難者未完成的任務。剛果探險隊的目的，是到傳說中的金亞城去找出可爲工業用材料的二乙型鑽石（在電影中爲符合現今的科技現況而改成是雷射與超光速武器製造的一種必要材料）由於牽扯到高科技與上億的金錢，所以各國的工業間諜在這項探險計劃上的競爭都相當激烈。爲了能順利掩護探險隊非法進入剛果之舉，卡蘭羅斯博士還帶了一位動物學家彼得艾略特博士，及其實驗的主角雌猩猩艾美同行。最後他們除了找到了傳說中的碎骨塚—金亞城，還因爲艾美之故，發現了在很久以前，崇拜猴神的土人爲了要保護礦脈，而訓練一大群猩猩對入侵金亞城領域的盜礦者進行殘酷的攻擊。隨著時間的消逝，金亞城的土人早已滅亡；但在混種或雜交情況下大量繁殖的新種灰猩猩，則依舊謹守著祖先的遺志，在金亞城週圍日日夜夜地守護著…然後本遊戲就是從原著的這一段開始，接下去繼續發展—原本在原作中卡蘭羅斯等一行人終於找到了礦場卻遇上穆肯克火山爆發而不得不棄礦逃離的情節，在這裡則被改爲羅斯博士受困於礦場中，而由地資中心的崔維斯決定再派出玩者所扮演的探險家傑克，隻身前往剛果盆地進行救援與取出鑽石的工作。



本遊戲的全名雖然叫剛果電影版（Congo,the Movie），但實際上卻與原著／電影是互補型的孿生作品—即原始設定和造形場景雖然相同，但內容卻是以原作中較少著墨的金亞城和礦場裡的探險來大作文章（所以，在進入遊戲後玩者還可看到 Descent into Zinj的副標）。換句話說，除了可愛又充滿靈性的艾美在遊戲中變成了一隻僵硬的〝動畫猩猩〞之外，電影裡的種種在植入遊戲後，也與原貌風味有好一段的距離。這遊戲在內容流程上大致可分爲用河川航行的叢林探險、發現變種猩猩的金亞城搜密、和迷宮重重的地底礦場三部分，和原著至少有三分之一的篇幅是無關的；要是電影迷或小說迷事

先沒做好心理準備，想必會對本遊戲感到十分的失望（不過別忘了，遊戲版的主角早已被換成由玩者所擔任的探險家傑克了，故劇情方面的大幅更動，也應該是〝雖不滿意但可接受〞）。

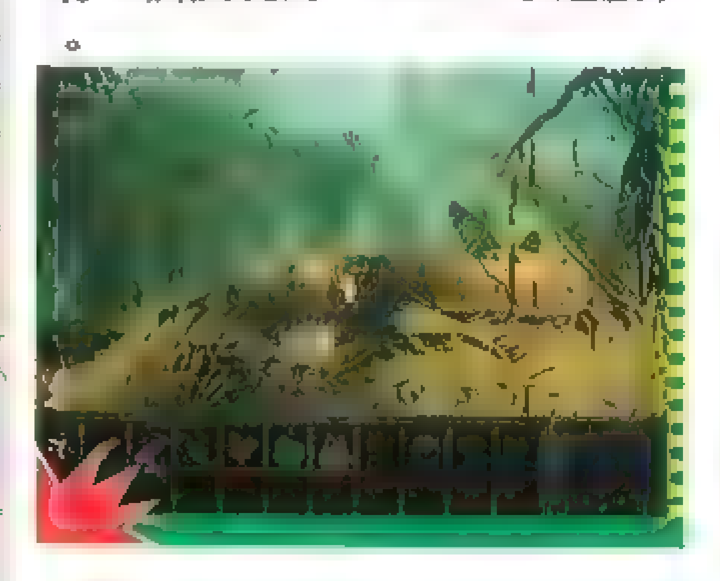
雖然遊戲和原作差異很大，但對於沒看過小說或電影的冒險迷而言，本遊戲的特點或許也將因人而異，而產生正反兩極化的效果。例如將灰猩猩的聲音取樣錄製下來用以趕走其他的猩猩的部分，若無看過原作又非靈長類動物專家的話，可能會覺得太難了一點（這是原著中相當緊張驚險的一段）；反之，可能也會有人反覺得這謎題非常地具有挑戰性。另外，原著裡不知是礙於部分事實無法公開，還是小說寫到最後有點草草結束—卡蘭羅斯最後進入礦場安置炸葯以取出礦石的過程始終是謎；但這部分在遊戲裡卻佔了相當大的比例，並且被營造成是古代高度智慧的地下建物遺蹟。例如猴神殿下方的房間有整面旋轉的牆壁和齒輪機關等等，都相當華麗有趣。正由於



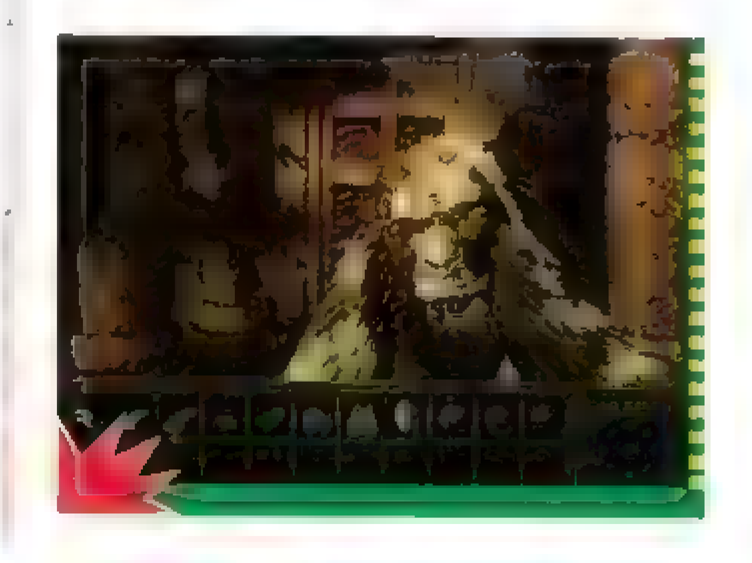
遊戲中的造型、場景等等皆取材自電影，所以使本遊戲在故事的可信度和精緻度方面，都能維持一定的水準，未流於單純的電影週邊衍生物之作，仍值得玩者一試。



在這個遊戲中，玩者將以類似 MYST 方式的第一人稱 3D 路線前進，而整個叢林的感覺也和另一個與叢林有關的遊戲惡魔島很像（原名 Maabus ，其中也有衛星、雷射等設計）。在配樂和音效方面，筆者覺得製作公司處理的還算不錯，不論是流水聲，或蟲鳴鳥叫、猩猩怒吼，都頗能符合主題的叢林風味。而其操控介面，算是相當順手不需再特別多提的；至於全程沒字幕的語音部分（這是 Viacom 的一慣風格），只要該做的判斷或動作都能一一做到做對，那些對話或儀器的提示似乎對遊戲的完成尚無致命的影響（但對沒看過的原著的人可能就會有點辛苦了）。所幸， Viacom 在他們公司的 WWW 主頁上，放有一份層次式的完全攻略，要是卡住太久還不得其解的話，直接殺上站去尋求幫助也是相當便利的（地址在 CD 盒上有附，而且那裡好像還有一個試玩的 JAVA 小遊戲）。



整體言之，如果能不拘泥於對原著／電影的印象，或在語文上有相當的障礙而畫地自限，剛果這遊戲雖非曠世之作，但也具有一定的水準值得一試。在另一方面，或許以後與電影搭配製作的電腦遊戲將愈來愈多（除剛果外，蝙蝠俠、黃飛鴻等片亦是）。不過，我們當然是希望遊戲與原作能相得益彰，而非純商業取向濫竽充數的附加利益之作—還好，剛果不是。

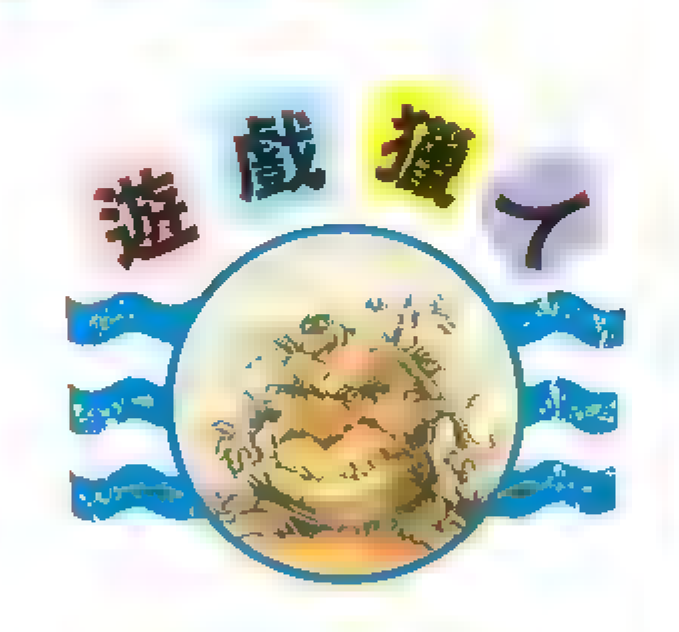


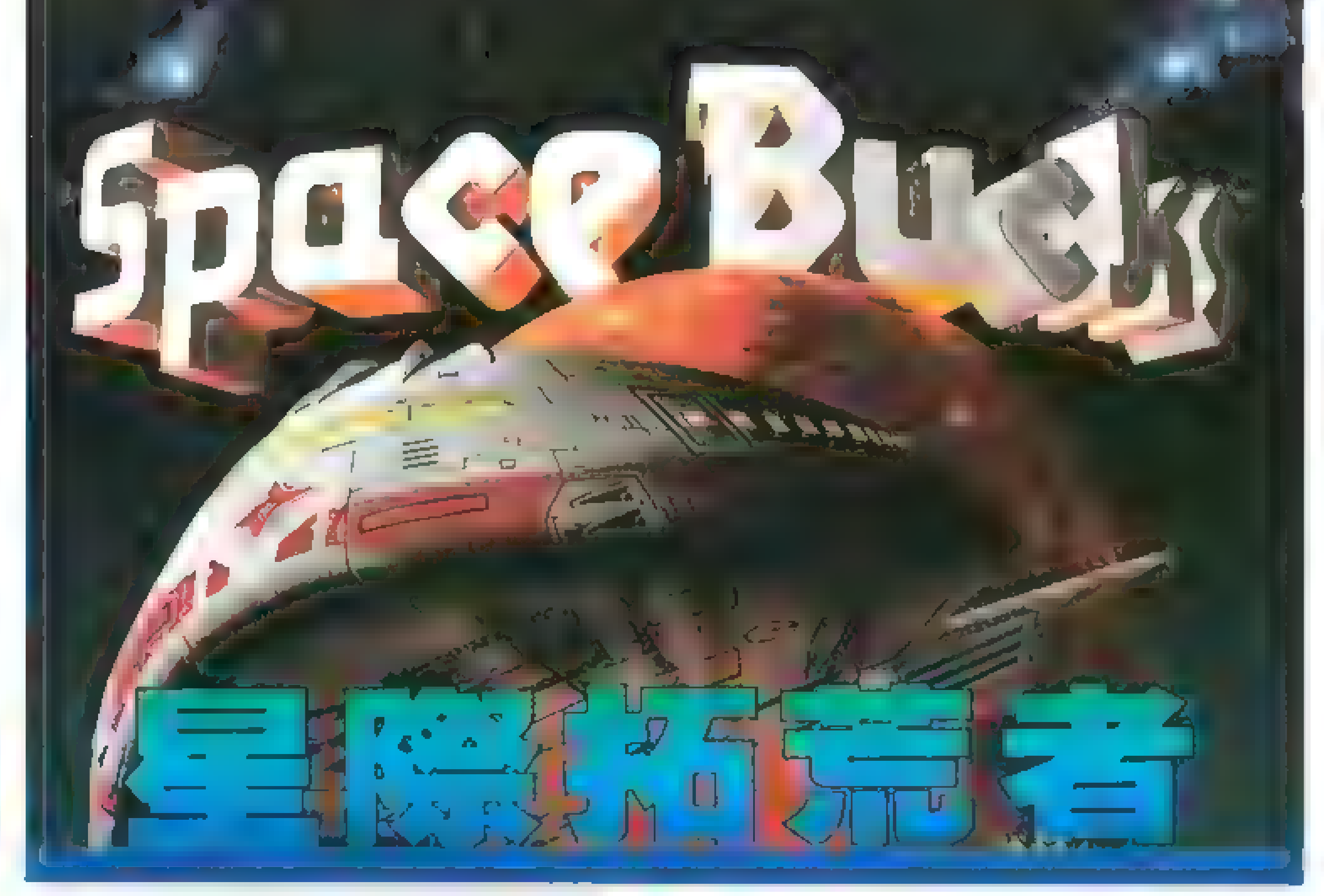
群英會審 VER 2.1

	CYBER	
 以驚魂歷險記做為劇情鋪陳，加上逼真的聲光效果，讓玩家有種身歷其境之感；種種謎題設計頗為合理，對於全程沒有字幕的語音部份，並沒有太大的影響。	 將電影的劇情移植到遊戲中，雖未照本宣科的推出，添加了部份新的冒險路線，但有電影版的強力支援，所表現的聲光效果亦是不凡，是一套不錯的佳作。	 以前陣子上映的電影「剛果」為架構的冒險遊戲，或許是為了遊戲性的考量，遊戲過程與電影有些差異，聲光效果表現得不錯，喜愛冒險 GAME 的玩家可以試試。

國外發行： VIACOM
國內代理：博得雯
遊戲類型：冒 險
發行版本：光碟版
使用平台： WINDOWS3.1
適用機型： 486DX2-66 以上
記憶體： 8MB
支援音效： S
顯示模示： SV
操作界面： M
密碼保護：無
測試配備：(1) 586-P75 、 20MB RAM (2) 486 DX-50 、 16MB RAM 4 倍數光碟機

REVIEWS



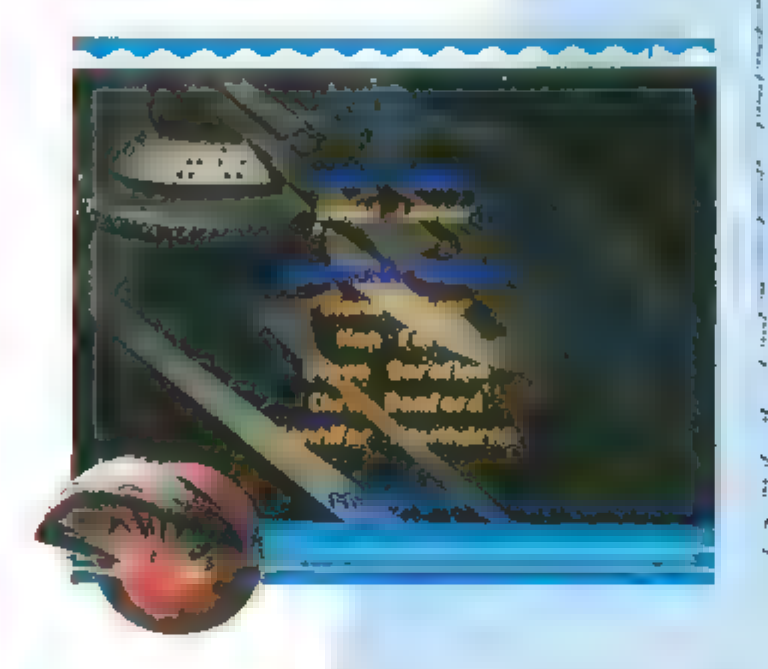


本文作者／RXZ



銀河簡史

街道旁有個白髮蒼蒼的老人，嘴裡搭著那眼看起來和他年紀相當的水煙壺；他瞇著微細的眼睛上下打量著你，從嘴裡吐出了白色的煙圈，緩緩地張開嘴唇說道：「今年是西元 2375 年；兩百年前，人類藉由和特沙里亞人（ Tesarians ）的協議來到了銀河系，這個星系中原本就有著神秘的庫利卡人（ Colicar ）、帶有些許侵略性的席坎尼人（ Secanii ）、冷漠無情的瑞克海德人（ Krec N'had ）和擁有先進文明的馬德瑞人（ Maderians ），他們的超光速機器讓星系的人們得以來去自如。不知什麼原因，在 2333 年時，馬德瑞人像煙一樣不見了，有人說他們的科技進步到了一個程度，讓他們都消失了。馬德瑞人的消失，使得銀河間各星球的交通頓形癱瘓，在最後一部超光速飛行機故障之後，銀河系中各文明沈寂了好一陣子；就像你們講的那個文藝復興時期一樣吧？各種族起了衝突，戰爭的火燄四處瀰漫著，就這樣過了幾百年的時間，人們終於找到了超光速飛行的秘密，銀河間的交通又開始熱絡起來。年輕人，你是不是也想要創一番事業啊？加油吧！」



交易談判

遊戲開始的時候玩家只有一個星球的著陸權，在這個星球上玩家擁有可以建造太空船的星港；隨著遊戲的進行，玩家可能需要若干星港為作為維修或建造太空船的基地，一方面也是為了爭取時效；這些超光速機器可不像科學家們所預期的，當速度高於光速的時候，可以做時空之旅讓時間倒流。在你和各個星球溝通協議的時候所訂定了契約，他們通常會要求玩家在一年之內履行，如果玩家不能實現當初的約定的話，不但會被取消著陸權，下次談判的時候恐怕也沒那們容易了！所以一個以上的星港是必須的。一開始的時候玩家只有一組外交人員，由於談判的時間冗長（經常長達半年以上），如果玩家急著要擴充版圖，恐怕就得透過更多的外交人員來做溝通的工作，但是太多的外交人員可是會相當大的人事負擔喔！



致富之道

維持銀河間星球運輸往來的交通工具，就是大家耳熟能詳的



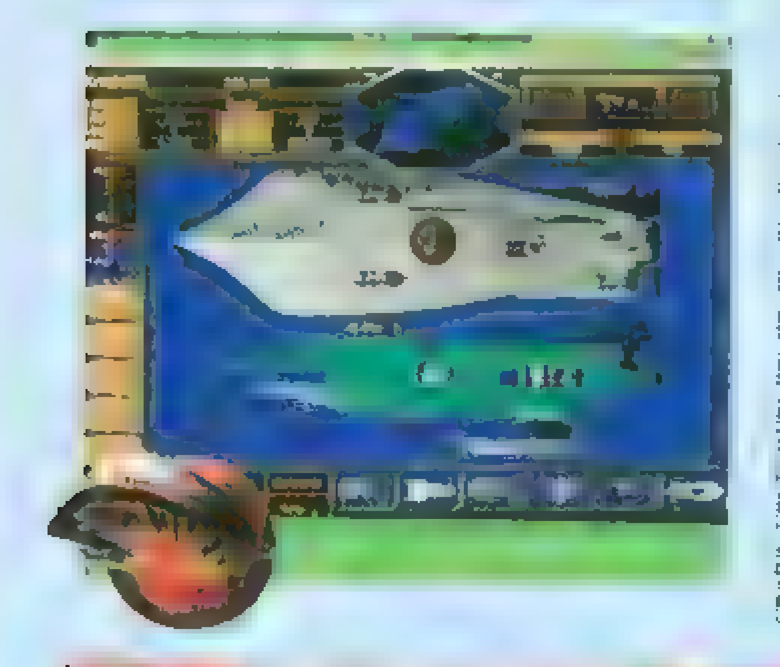
太空船了。遊戲中提供兩種方式建造太空船，一種是已經設計好的成品，讓玩家自行加裝像雷射砲、離子砲等武器或者是微波、原子能防護罩；另外一種方式就是自行設計太空船，玩家可以挑選目前科技所能製造的推進器、武器和防護罩以及船體，加以組裝成為你的生力軍。不過遊戲中並未提供研發的功能，完全是由電腦以亂數方式決定科技的發展，降低了它的可玩性，和其它同類型的遊戲比較起來，實在是一大敗筆。賺錢的唯一方法就是建立航路，不過把錢存到銀行裡也是個好辦法，不知道從何時起銀行變得如此融通，放進銀行的錢一樣在自己口袋裡，而且還有利息拿，可能是遊戲的一個bug吧！其它像是操作股票，筆者覺得星際拓荒者在這方面做得不是很好，不過四家同時競爭的公司可是各有一手操盤策略，買賣股票大概只是個噱頭，除非玩家想要併購其它公司。不過這並不是件容易的事，電腦玩家把股票抱得

緊緊的，營運上了軌道之後又不容易虧損，那裡會有多餘的股票給玩家買賣呢？



種族意識

銀河系中的各種族由於天生不同的個性和擁有不同的技術，使得彼此間雖不信任，但又不得不從事貿易往來。像人類非常在乎和誰做生意，他們需要庫利卡人製造的美食；席坎尼人是典型的戰士家族，崇拜軍事力量，他們需要瑞克海德人的先進武器來為他們提供強而有力的防衛系統，由於重視力量甚於一切，如果玩家控制的勢力範圍不夠大，他們就不屑與你談判、做生意；重視保健的特沙里亞人就很喜歡人類製造的醫療用品。諸如此類和種族特性有關的事情，在遊戲中較高難度時會一一突顯出來，也是讓玩家頗為費神的事。當星球的交通往來越趨頻繁之際，星球會越來越發達，生產技術也就隨



之提昇，玩家必須考慮就現有的資源開闢新的財路，譬如將礦砂運回製造金屬，再把金屬運到他處製造武器等等，千萬不要想在當地開設工廠製造貨物，還記得筆者說過唯一的賺錢方法嗎？就是運輸，開工廠不但賺不了錢還得付維修費，眞是賠了夫人又折兵；不過如果可以製造新的運輸路線，那又另當別論了！如何創造需求，使消費和收支能夠達成平衡，了解種族生活的背景、特



殊貨物和星球的工業，進而建立消費的航路，是玩家能否重溫鐵路大亨美夢的關鍵。不過星際拓荒者在很多地方都存在著或多或少的缺陷，像是敷衍了事的統計圖表、簡簡單單的運輸艦隊資料，和虛有其表的武器裝備，玩家不但無從得知營運狀況的好壞，一但玩家某艘航艦因故損壞無法航行，該航路根本就廢掉了，如果還要玩家自己動筆記下所有航艦名稱和著陸星球的話，實在是說不過去；而武器裝備就好像是



專門用來應付裝備檢查的，讓 IGN 來做運輸安全性的檢查，然後排個沒有意義的名次，那些武器除了用了對付有如十八世紀的太空海盜之外，就像不會咬人的狗一樣，如果可以自己組個海盜艦隊，破壞對手的航站或太空船，自行發展新的科技來製，造新的東西，筆者相信這個遊戲還是大有可為的。而一個好不容易架構起來的星際種族關係，就在這些限制和企劃的缺陷上使得缺點曝露無遺，實在讓筆者覺得心痛，因為它一點沒有吸引玩家深入的誘因。



群英會審 VER 2.1



以銀河星系營造氣氛，顯得相當富有挑戰空間：如何經建航路，賺進大把大把鈔票？如何做個稱職的外交官，融合不同種族，做好每一項交易這一切在 SPACE BUCKS 都會讓您發揮得淋漓盡致。



CYBER

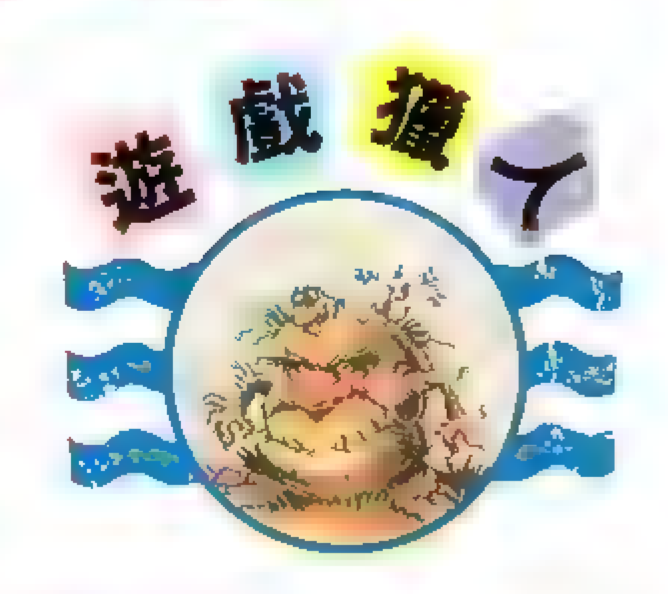
未來世界總是充滿科幻與神秘，這個架構在銀河系的遊戲讓玩家可坐擁先進的科技，亦可掌握控制經濟的脈動；各種族的特性在遊戲中是頗為重要，不可輕忽的一環喔！



以太空貿易為主題的策略遊戲，擁有相當水準的畫面表現，但是在設定上卻有些未盡完善之處，使得原本有很大發揮空間的架構，降低了不少遊戲性。

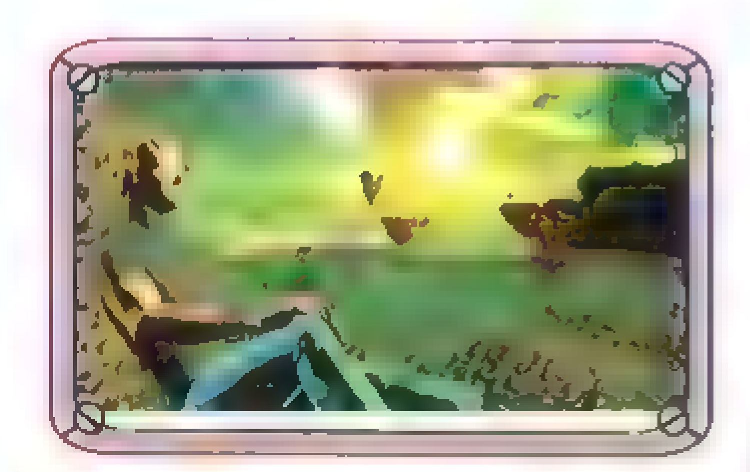
設計公司：SIERRA
發行公司：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：WINDOWS
適用機型：486DX-33
記 憶 體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：CYRIX 5X86-GP100、16MB RAM、ET4000 W32P

REVIEWS



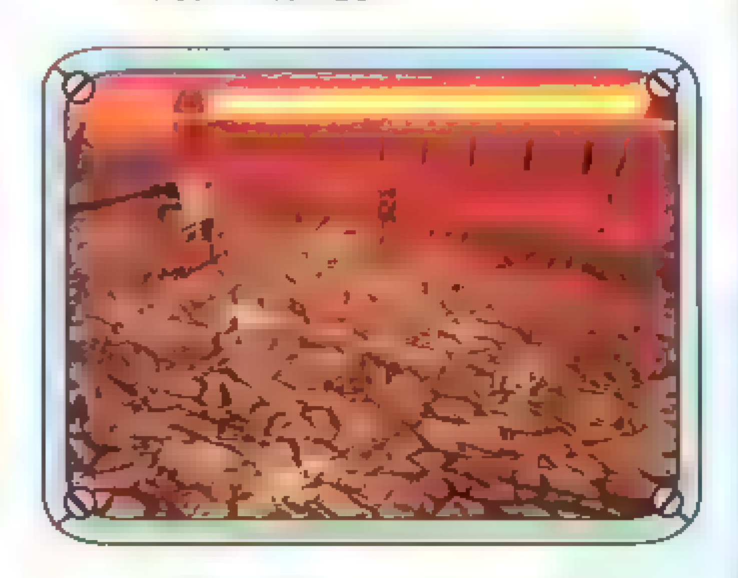
本文作者／黃俊銘





在一般的冒險遊戲中，主角通常是博學多識，足智多謀，在千鈞一髮之際，巧妙地化險為夷，渡過難關。似乎沒有人會去探究，如何能在年輕的一、二十年中，學得如此多的技能與知識？

本遊戲的背景故事完整地交代了上述疑問的答案。在未來的年代中，由於醫學和科技在各方面的重大突破，老化過程已被有效地抑制延緩。天賦異稟和刻苦向上的人，將有足夠的時間和生命來學習並專精各種知識與技能。本遊戲的主角科達（Korda）即是位在這環境中成長的幸運兒。科達不只是位冒險家，還是位外交家、飛行家、天文學家與行為學家。這位身具十八般武藝的主角，在他的冒險歷程中成功地運用各項技能，解決了許多難題，順利完成任務。

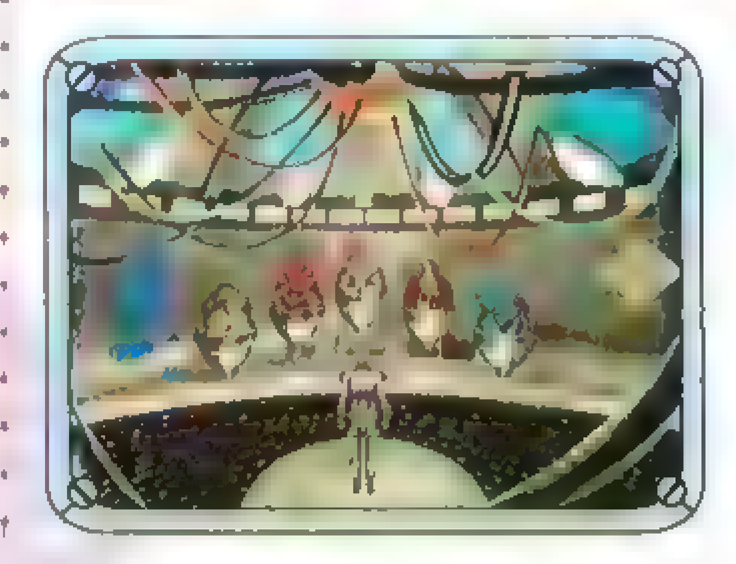


遊戲的開場動畫氣勢不凡，細緻的畫面加上動聽的音樂，簡潔地把故事的來龍去脈做了完整的交代，十分引人入勝。

Dream Forge公司出品的遊戲一向以畫面見長，本遊戲的水準比起前作更上一層樓。在靜態的冒險場景中，遊戲是以全螢幕的方式來表現，640×480，256色的高解析度雖然已不是什麼新鮮事，但能夠成功運用的人卻不多。在構圖的平衡感，取鏡的合宜與配色的用心上，本遊戲都有出色的表現。動畫的部份則有些令人遺憾，或許是因為動畫量多，有些動畫僅在螢幕中央以大約全螢幕九分之一大小的比例播放，會令人突然想起有點像〝Super AV〞系列的光碟（哈！哈！）。



音樂和音效方面的表現不錯。主角的聲音十分特別，深沈徐緩，又時常嘆氣，果真令人有蒼老世故的感受。在這部份，遊戲的寫作有點小Bug。如果FILES設得太小，在開場時會變成沒有音樂和音效，遊戲進行過程可能也會出現問題，根據筆者測試的結果，大概設定成FILES=30（在AUTOEXEC.BAT中）就可執行無誤了。這個問題在手冊和README.TXT中並沒有提到，一般玩家可能會困擾上一段時間。



介面設計十分簡便，平時在螢幕最上方有一條長棒，列出一些最常用的選項，若有需要，可以再下拉成長方形，所有的功能和選項便都在上面了。比較新穎的設計是主角有一名為〝Jester〞的人工智慧程式，平時在座艙中，Jester會以人形方式出現，在主控室的右下方，幫科達處理一些航行速度、方向、通訊等小事，當科達到星球表面冒險時，Jester則會化成一個光球環繞在其身旁，一方面在預見可能有危險時會事先提出警告，另方面會提供科達和太空飛艇（也叫Jester）內部超級電腦的資料庫間之通訊能力，在何時何地都可以自由查閱資料。

關於超級電腦中的資料庫，和〝Return to the Ring World

〞內的設計相當類似，不但有個按照英文字母順序排列的百科字典，還有私人日誌（ personal log ），私人檔案（ personal file ），物品欄等。較值得一提的是主角在不同星系間冒險時，遊戲會自動把該星系的物品放到主角身上，不會有其他冒險遊戲在主角身上攜帶了一大堆物品的現象發生。





在冒險場景中，主角還可以使用〝共振儀〞（ resonance tracer ）和〝方向儀〞（ direction finder ）來協助尋找 World key ，並有一個〝百變工具〞，可以依需要，變化成適當的工具幫助主角解決困難。這一些設計讓遊戲謎題的趣味性和變化性增多不少，值得一試。

在遊戲內容方面，也是值得提出來解析玩味的。本遊戲的原作者是知名的科幻作家〝 Roger Zelazny 〞，在遊戲的片頭可以看到製作群秀出一張他的相片，並寫明本遊戲的製作目的之一，即為紀念 Roger Zelazny 。



戲的進行過程十分自由，玩家並不必依照一定的順序來解答各謎題，可以自行任意探索。對話並不多，但相反來說即表示〝字字珠璣〞，必須好好看清楚。關於主角的生命，本遊戲進行過程主角極易喪命，玩家最好多存檔。比較令人遺憾的部份在於主角死亡之後並沒有提供〝再試一次〞的選項，而是直接回主畫面，由於光碟機讀取速度的關係，這樣一來一往之間，花費的時間可能有五秒以上，頗費時間。謎題的部份並不困難，由淺入深，玩家可以把大多數的時間花在欣賞美麗的畫面和生動的對話上，不必因為卡住而搜盡枯腸。

整個遊戲玩下來，玩家可以遊歷許多美不勝收的場景，解答一些有趣的謎題，並且欣賞許多精心製作的動畫和專業配製的語音。然而，雖然整個劇情有個中心架構在指引著情節的推移，但深度卻流於不足。這部份是優是劣乃屬見仁見智的問題。有些玩家主張玩遊戲是要放鬆，如果還得傷腦傷神的為了劇中人而心動或神傷，似乎太過辛苦。然而，我想喜歡玩冒險遊戲的玩家，仍然對決心玩究的遊戲有些期待。在目前的青少年中，很多人玩電腦遊戲的時間比看書的時間多出太多，如果設計者能夠體認到這個事實，而讓玩家在玩完遊戲之後，所得到的氣質薰陶與感動如同看完一本好書般，未嘗不是一件美事。〝狩魔獵人〞之所以成功，即在遊戲的內容讓玩家深深感到主角內心的掙扎與痛苦，愛恨與迷惘。在目前可怕的出片速度下，或許遊戲也要有些內容才能夠脫穎而出。本遊戲在內容的深度上仍顯不足，令人遺憾。

雖然如此，就娛樂價值而言，在各方面本遊戲都是上上之選，舉凡畫面、配樂和音效，都是上乘之作，仍然推薦給各位愛好冒險的伙伴：這是一套不容錯過的冒險佳作。







就娛樂價值及耐玩性而言，都稱得為上上之選；謎題設計及內容鋪陳，都頗為合理，音樂畫面都有不錯的表現；是值得收藏的上乘之作。



CYBER

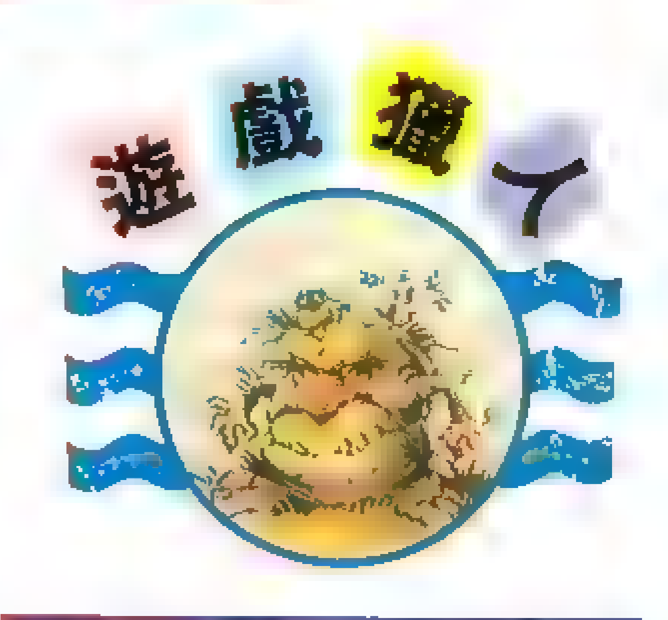
創新的「 Jester 」設計，讓枯燥乏味的冒險生活，多了些便利與樂趣，遊戲架構在未來的場景中，自然設計了許多新穎的事物，是一項新的挑戰，沒有環環相扣的關卡牽連，讓玩家可更自由的進行遊戲。

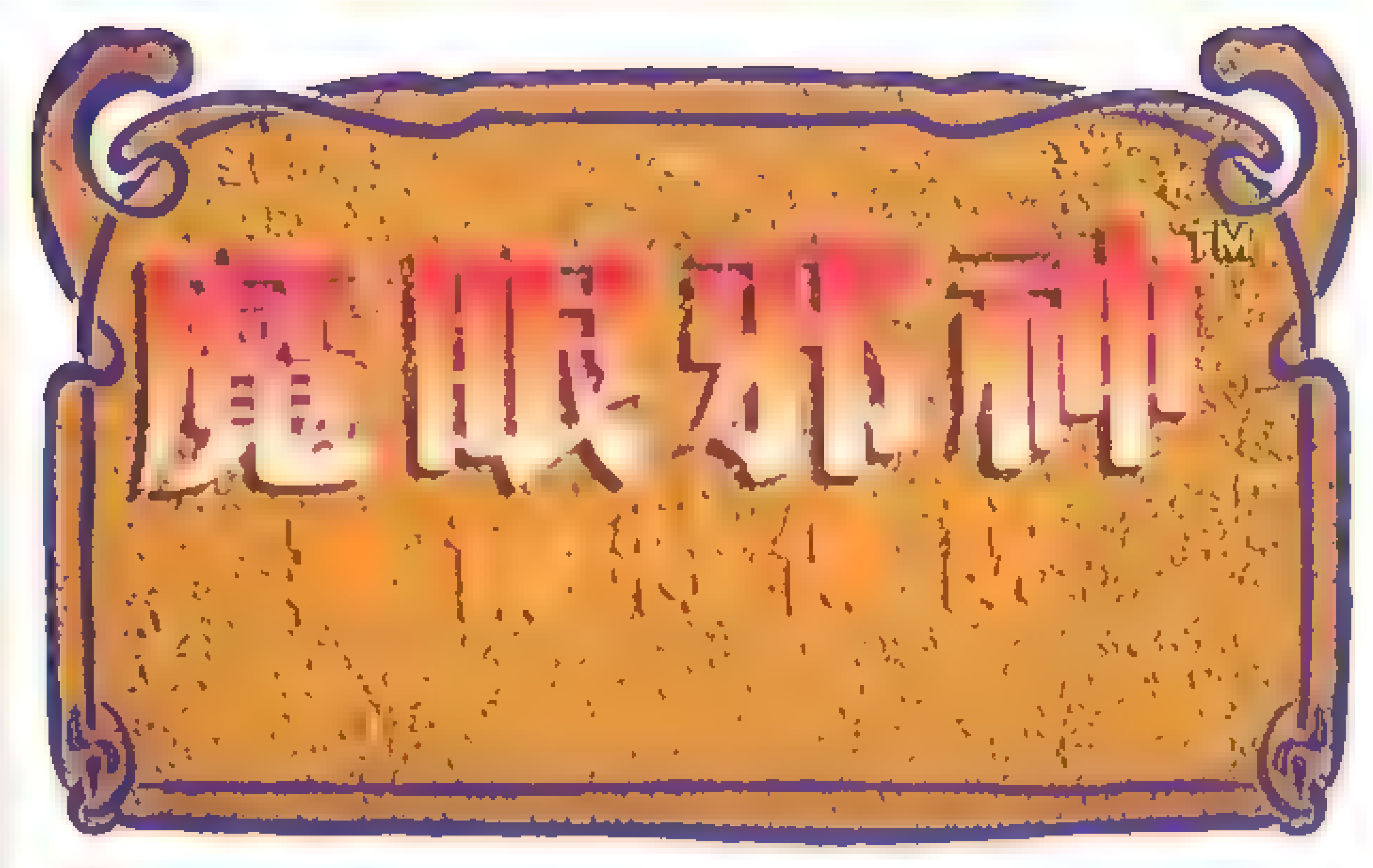


以未來科技時代為背景的巴險遊戲，在畫面及音效的表現上相當突出，操縱介面也頗為便利，雖然在故事內涵上沒有深刻的探討，但是卻具有相當好的遊戲性。

國外發行：Dream Forge
國內代理：松　崗
遊戲類型：冒　險
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記　憶　體：4MB RAM
支援音效：S
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：486 DX2-120 、16MB RAM 4 倍數光碟機

REVIEWS





本文作者／遊戲駭客

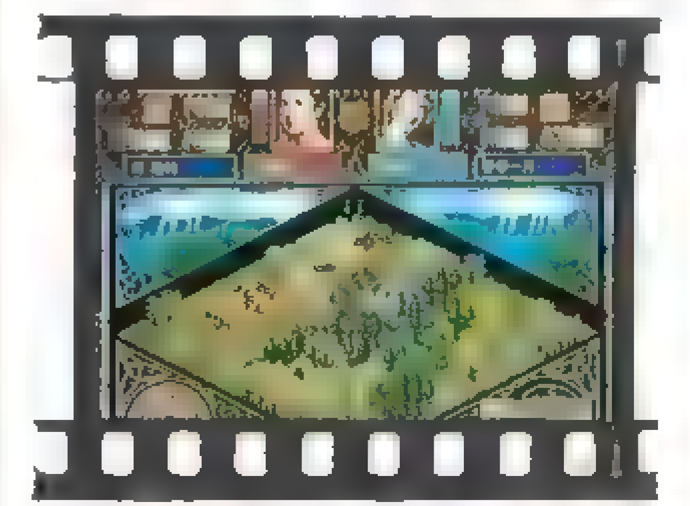
相對於南歐國家有希臘羅馬神話，北歐諸國也有「塞爾特傳說」。所謂的塞爾特傳說，泛指希臘羅馬文化興起前，北歐及英倫諸島的民族神話故事。這些故事裡面當然有許多的英雄與傳奇人物，也有目前在幻想RPG中經常出現的德魯依法師、吟遊詩人等角色。雖然台灣的玩家對這些背景也許並不熟悉，不過對於常年沈浸於幻想小說的歐美電腦玩者而言，這樣子的時代背景可以說是很親切的，也許正是因爲如此，所以光榮公司選擇了這樣子的背景製作這款遊戲。



在塞爾特傳說之中有許多的英雄人物，而他們所要對抗的便是最後的魔王－邪眼巴羅。魔眼邪神」便針對這樣子的背景做爲策略遊戲的設定，玩家可以從幾個在塞爾特傳說中較爲著名的英雄之中，選取一至數個做爲遊戲的角色。進入遊戲之後，玩家將要帶領手下的英雄拓展己方的實力，同時將整個愛爾蘭大陸的光明力量整合起來，最後面對來自深海的邪惡勢力邪眼巴羅，在最後的聖戰之中取得永遠的光明與勝利。

由於魔眼邪神這套遊戲是由美國的光榮公司所設計製作，所然也由於這個遊戲並不是最近的作品（英文版的魔眼邪神大約是在去年年底推出的），另一方面大概也由於這個遊戲是採用 16色顯示的原因吧！不過大致說來，這個遊戲美術表現的部份仍是可以接受的。在主畫面及戰爭畫面中，遊戲裡的英雄們都會根據主角所下達的命令，而有許多不同可愛的動作，這點倒是讓筆者覺得蠻欣賞的；另外，雖然對於三國志的玩家而言，這已經是稀鬆平常的事情，不過像魔眼邪神這樣每一個英雄角色都有一張精緻的肖像，叫出一些英雄的資料時，各種裝備以及傳說中的寶物也有自己的圖片，這種做法還是讓人覺得很賞心悅目的。唯一比較明顯的問題，是其資料面板以鏤空的方式展現，常常會和背景的圖像混在一起，而讓人有看不清楚的困擾。

雖然遊戲的目的和光榮公司出版的其他策略遊戲差不多，主要就是要統一整個世界（似乎策略遊戲都是這樣大同小異的），不過這個遊戲在進行方法上倒是有一些不一樣。設計者似乎對於



以擁有這種極爲西方背景的設定可說是理所當然，對於台灣玩家而言，即使不如春秋戰國或是三國時代那樣子的親切，不過由於遊戲手册中有相當的介紹，所以也不致於構成太大的困擾。

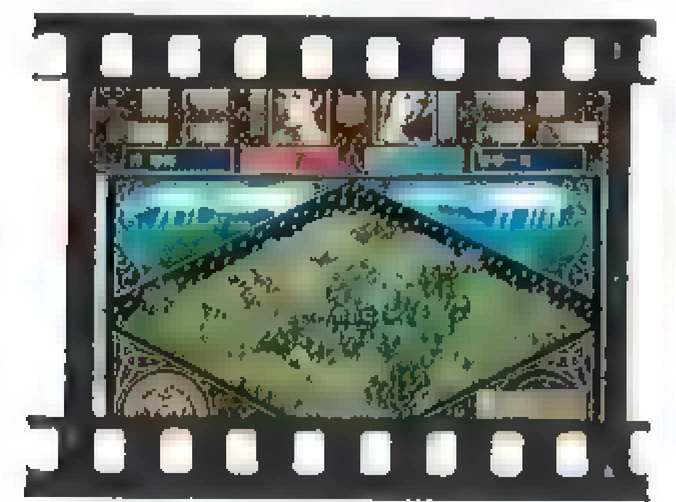
與日本光榮所製作的遊戲相較之下，其實魔眼邪神在美術方面的表現並不算出色，一方面當



英雄們以及大陸上的人民的人權並不太重視，在光榮的策略遊戲所常見的忠誠度、力氣這些指標幾乎都被取消了，玩家只要下達命令，大部份都可以準確無誤地完成，像是放牧牛群、種植穀物這些指令，玩家更是只需要下達一次命令，就可以在每個月持續的執行下去，一直到被取消爲止。

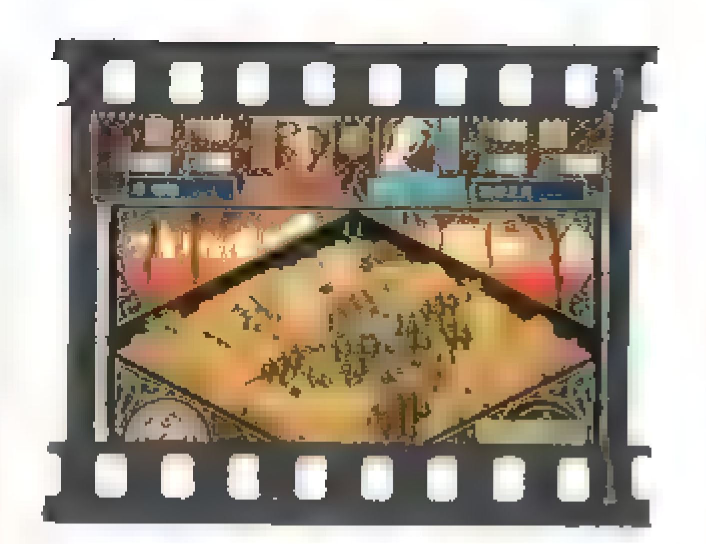
雖然內政的指令有不少，不過由於分配的方式並不妥當，所以玩起來讓人覺得不很順手，尤其要切換在各系統之間，點點選選的頗爲麻煩。另外遊戲主畫面上的十個指令，在說明書上居然

不是照順序來解說，而被調換得亂七八糟的，像這種瑕疵其實是可以避免的；如果發生了，難免讓人有製作不用心的感覺。



魔眼邪神的遊戲是從光碟上安裝到硬碟去的，玩家可以自由選擇完全安裝或者是部份安裝，兩者的差別在於是否安裝片頭動畫。雖然片頭動畫的容量高達 19MB ，不過看起來的感覺並不像是那麼地豐富，而原版的整張光碟片上，除了遊戲資料的 40MB 左右的容量，其餘都是空白的。雖然說製造商當然有權力只把光碟片做爲傳遞遊戲的一個媒介，不過與其這樣子空著，倒不如拿來放一些音樂軌，不是對大家都好嗎？尤其像是魔眼邪神這個遊戲，遊戲安裝到硬碟之後便完全不需要光碟片了，如果能夠設計成一邊執行遊戲，一邊從光碟機中叫出 CD 品質的音樂做爲背景音樂的話，一定可以有更佳的表現。

雖然魔眼邪神被歸類爲策略遊戲，不過就像是光榮公司其它



的歷史模擬遊戲一樣，這個遊戲也有很濃厚的角色培養的味道。即便英雄們的參數與技能不像是三國志中的武將們有那麼豐富的設定，不過對遊戲的影響卻蠻直接也蠻重要的，玩家進行遊戲時要注意使用各角色的方法正不正確才能夠有比較好的表現。

法術在這個遊戲中有相當的重要性，所有的英雄被分類成戰士、吟遊詩人、德魯依法師三種。其中吟遊詩人和德魯依法師能夠施展法術，不過並不是在遊戲一開始時玩家就可以知道法術施展的方法，必須要派出你的英雄們去遊歷四方學習，或者是在其他的英雄來到你的領土時向他們詢問，如此才能夠得到正確的施

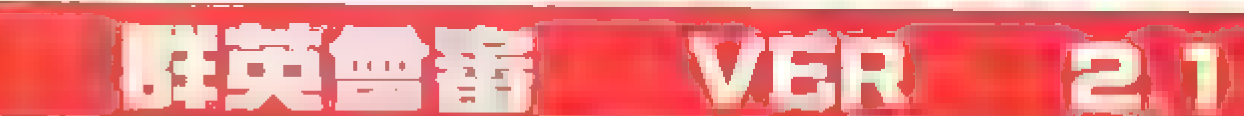


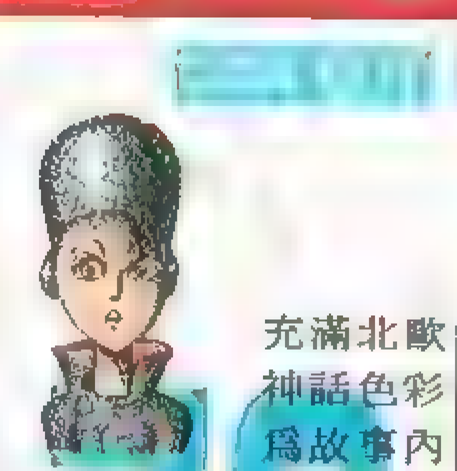
展法術的排列組合。這樣子的設計除了增加遊戲的難度之外，也使遊戲的互動性增加了；可惜法術的設定不夠豐富，大約只有 20 種左右，如果能夠高達 40 種以上，玩起來就會覺得更有意思了。



雖然魔眼邪神是由美國的光榮公司所製作，整個遊戲仍然有非常濃厚的日本風味，也許就因爲如此，所以當去年年底在美國上市時，這個遊戲並沒有在英文的雜誌上受到好評。但對於台灣玩家而言，歐美的雜誌的評論可以不用太去在乎的，因爲三國志系列在歐美市場上也並不受到歡迎，但台灣玩家們卻趨之若鶩。

整体說來，魔眼邪神這個遊戲在各方面的表現都算是中規中矩，高解析度 16 色顯示的美術風格略嫌複雜，但並不造成困擾的操作界面，以及一個全新的北歐神話背景故事，對於光榮公司的死忠玩家而言，這應該會是個不錯的選擇。





充滿北歐神話色彩爲故事內容，頗吸引玩者，有別於台灣「三國」系列；但人物屬性上的設計略顯不足，加上操作介面並不順暢，這都影響到整個遊戲的耐玩性。



CYBER

各方面的表現並沒有獨特創新之處，整體而言算是個中等作品，以北歐神話爲遊戲的背景，再添加些許 RPG 的要素，所構成的策略遊戲，雖在策略的設計不是很詳盡，也並無太大的缺失。



以北歐神話爲背景的策略遊戲，在當今 SVGA 的遊戲畫面充斥之下，本遊戲的畫面表現略顯失色，不過整體設定的架構尚稱良好，再加上些許的人物養成之內涵，使得遊戲性大爲提高。

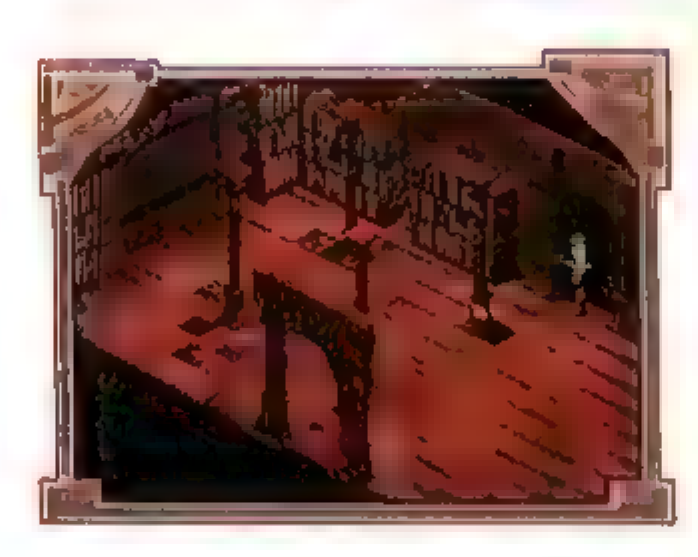
設計公司：KOEI
發行公司：第 .波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386-33
記憶體：2MB
支援音效：A/S
顯示模式：VGA
操作界面：M
密碼保護：數字密碼
測試配備：P-100 、16MB RAM、 S3-868 、 Sound Blaster 16 、6X CD-ROM

REVIEWS

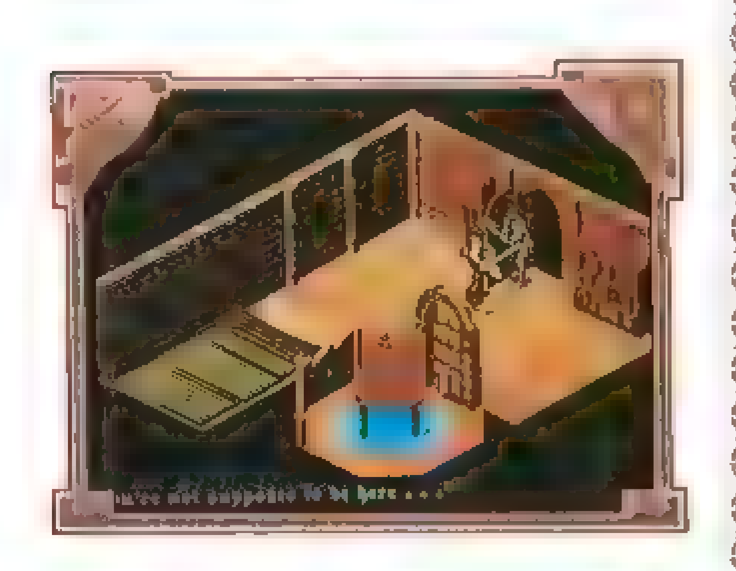




本文作者／莊振宇



德魯依人擁有強大的法力，其中一項最爲厲害的便是傳送術。只要德魯依人到過的地方，以後若要再一次的去到該處，只要在腦中想像一下，便會馬上被傳送到那裡去。不過，由於德魯依人的力量太過強大而被全數傳送到 Navan 這個遙遠的宇宙彼端。沒有人知道是誰將他們從地球趕走，也沒有任何一個德魯依人知道如何回去。於是，他們便在 Navan 建立城市。經過了幾代之後，德魯依人分裂成爲四個部落，分別由 Aster, Curak, Havnar, 及 Lawson 等四位德魯依領袖所管理。由於德魯依人能夠把自己傳送到所到過的地方，所以每一個部落都不准其他部落的人進入己方領土。如果要進行交易或是見面，雙方就得到由四個部落所規劃出來的一塊中立區。



有一天， Lawson 突然消失了，沒有人知道他的去向，因此，其他三位領袖便開始懷疑是將德魯依人傳送離開地球的同一人所爲。爲了此事，這三位領袖將你——一個擁有純正德魯依血統的戰士——請來調查 Lawson 失蹤的事件，然後，旅程就此展開。





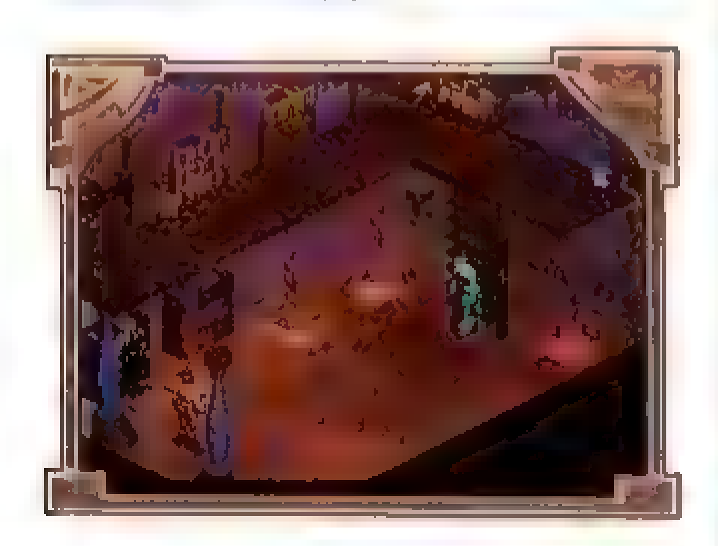
德魯依是一個第三人稱視角的冒險兼角色扮演遊戲，所用的視角跟「創世紀八」如出一徹，有是四十五度角向下俯看。可是，本遊戲的背景不像「創八」一樣會隨著主角移動而移動，而是以切換場景的方式進行。本遊戲使用 SVGA 的解像度顯示，所以在感覺上，比「創八」的畫面要細緻許多。在 3D 的圖型貼圖上， Sirtech 也花了許多心血，讓遊戲看起來不會是像普通用 3D Studio 隨便繪出的粗糙成品。

主角的移動方法不像「創八」一樣，只能向八個方向移動，也不像「創八」一樣，要按住滑鼠右鍵才能走動。相對的，本片採用命令的方式，只要玩家在場景上按一下，主角就會自動走到該處。若要攻擊敵人，只要在敵人身上雙擊，進入戰鬥模式，然後再雙擊滑鼠進行攻擊，或是按住滑鼠防禦即可。在操作上比「創八」順手許多。再說，「創八」的攻擊只是一味的猛砍，德魯依則有所不同，在戰鬥的感覺上，跟波斯王子差不多，本身的等級與力量倒還是其次，最重要的就是打鬥的技巧，若能掌握，則不論遇到什麼敵人，皆能百戰百勝當然除了會使用魔法的以外。

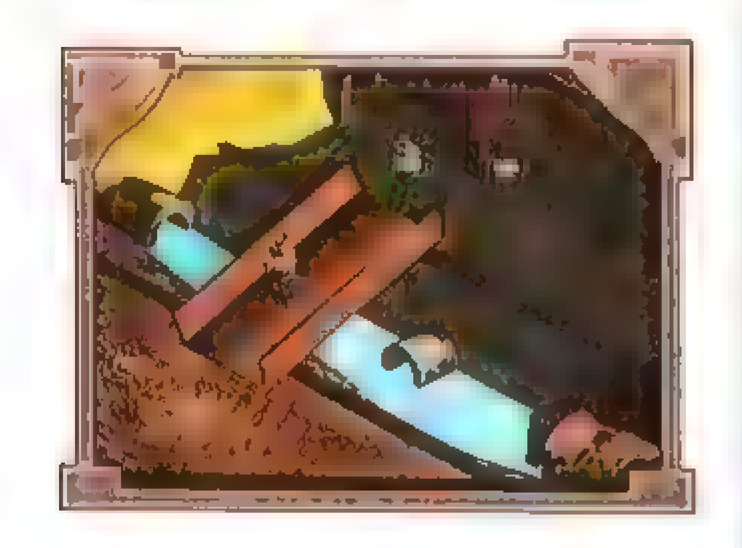


本遊戲在故事的編排上更是令人欽佩，整個故事雖說是單線式加上多重結局的設定，但在事件進行的次序上可是由玩家所決定。也就是說，玩家所要完成的事件並沒有先後的順序，玩家可

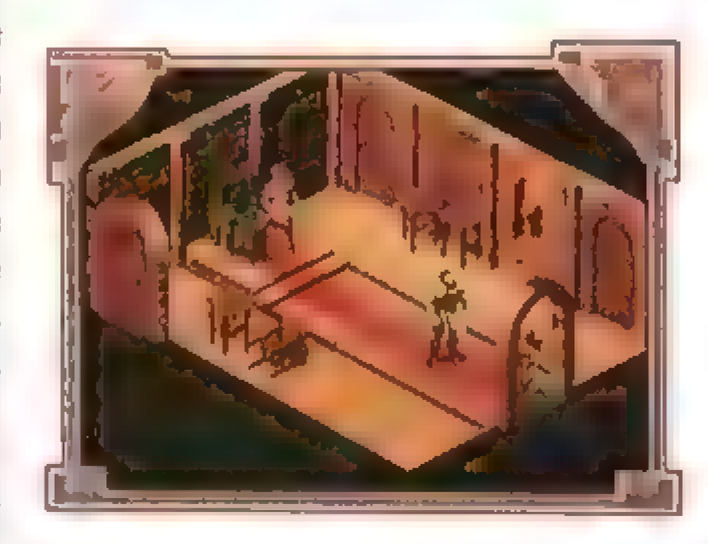
以隨自己高興決定先完成哪一件事。再加上遊戲的謎題都不止有一種解法，使得本遊戲的自由度甚高，當玩家被一個謎題卡住時，不會因而將整個遊戲的進度卡住，玩家可以先去進行別處，等到以後再回來，搞不好，到時候謎題就迎刃而解了。



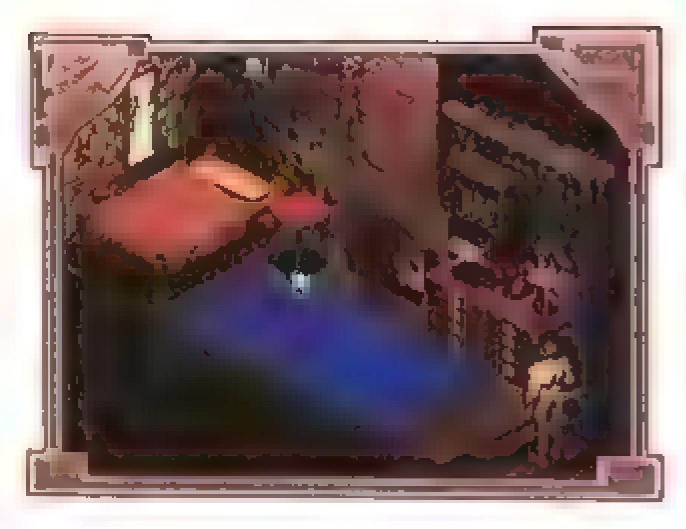
在遊戲本身的設訂中有三個主要結局，依照玩家進行遊戲的方法而改變。可是，在每個主要結局中，又會有所謂的細部變數，這些變數則會因玩家在遊戲中因處理不同的事件所使用的方法而異，所以，嚴格算起來，遊戲的結局應該是不下五十種才是。



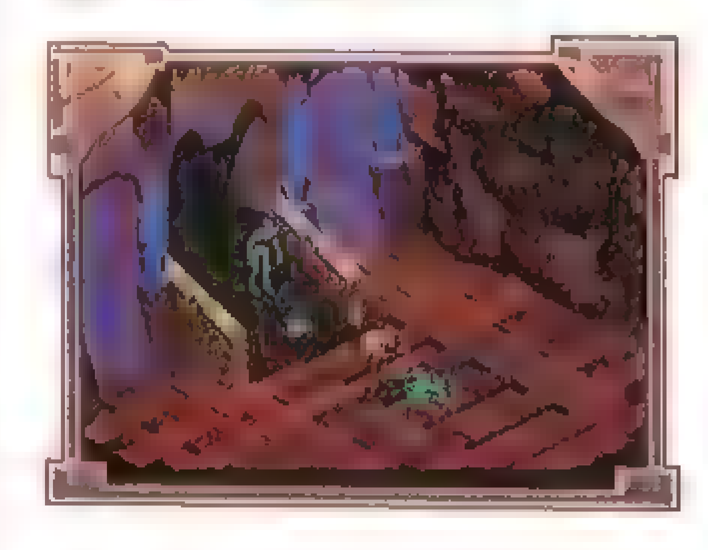
遊戲中的法術除了一般的地、水、火、風等四系外，還有一系列德魯依人所獨有的精神系。玩家在遊戲中可以使用德魯依人所有的傳送術，以及一些特別的攻擊法術。在遊戲中，玩家可以從四系的法術中隨便挑兩樣出來混合，就會產生新的法術，這也是最好玩的地方，因爲玩家將不會知道會生出什麼法術來。



遊戲中所有的 NPC 都不只是擺著好看的，玩家可以與所有的 NPC 交談，而且，他們沒有一個會講廢話。所有由 NPC 所講出來的訊息，都會對遊戲的進行有影響。筆者對一些 RPG ，放了一大堆講廢話的 NPC 感到反感，尤其是那種設定讓 NPC 講一些諸如：「買 XXX 遊戲！」或是：「 XXX 公司即將推出 XXX 遊戲。」諸如此類的話，時在是把整個遊戲的感覺都破壞的一乾二淨。像德魯依這樣，所有的 NPC 都言之有物，使得整個遊戲的感覺都塑造得很成功。



在筆者看來，本遊戲大致上算是不錯的一個作品，如果說真得要挑毛病的話，就只有幾個小毛病，就是遊戲的畫面整體太過陰暗，雖然說是爲了要製造氣氛，但是玩久了，就會給玩家一種很鬱卒的感覺，跟「創八」的氣氛一樣。還有，如果玩家使用外接式音源器（ MT-32, CM-32, SC-55MKII, SC-50 …等），當遊戲在讀取資料時就會造成音樂節拍錯亂的情況，很顯然的是音樂的記憶體緩衝區的設定不足所造成，算是遊戲的一個小臭蟲。除此之外，德魯依真的是一個不錯的 RPG 遊戲。●

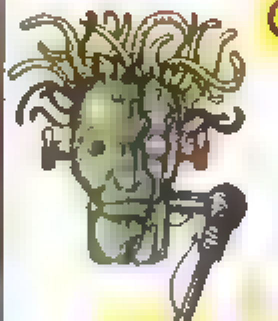


群英會審 VER 2.1



一款以 RPG+AVG 混合型態演出的曠世佳作，不論在人物屬性上的設計抑或劇情及謎題的鋪陳都有不錯的表現；在 3D 的圖型貼圖上生動細緻，無不讓玩家一再讚賞。

CYBER



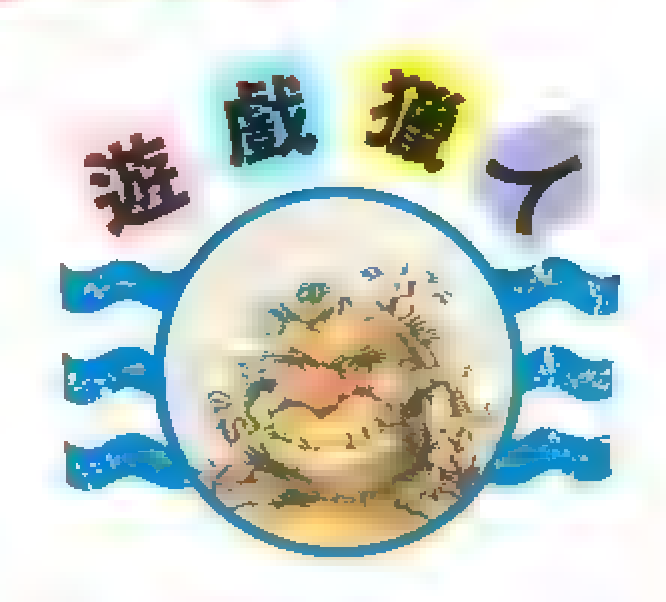
攝影式手法的美工，將光源、角度、陰影的關係也一併列入考慮，使遊戲畫面上的表現更爲突出；謎題的設計頗具水準，且沒有強制限定的先後順序，使遊戲進行起來更自由。



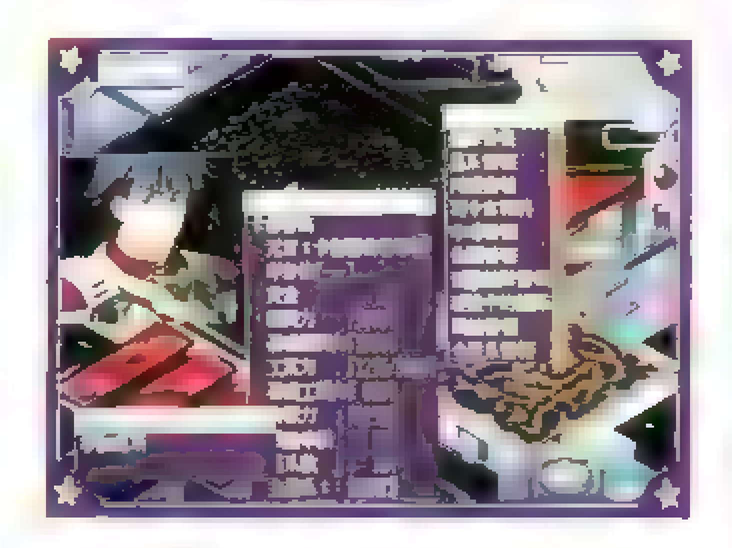
RPG+AVG 的綜合型遊戲，在畫面的表現上相當良好，而劇情編排及整體設定上也具有相當的水準，多重結局的設計，使得本遊戲相當耐玩。

國外發行：SIR-TECH
國內發行：松崗
遊戲類型：角色扮演 / 冒險
發行版本：光碟 × 1
使用平台：DOS/Windows 95
適用機型：486DX-33
記憶體：4MB
支援音效：S/A/G
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：P166+16MB ram+Sound Blaster 16+Gravis Ultra Sound ACE+ATI Mach64 4MB VRAM PCI Video Card+6x CD-ROM

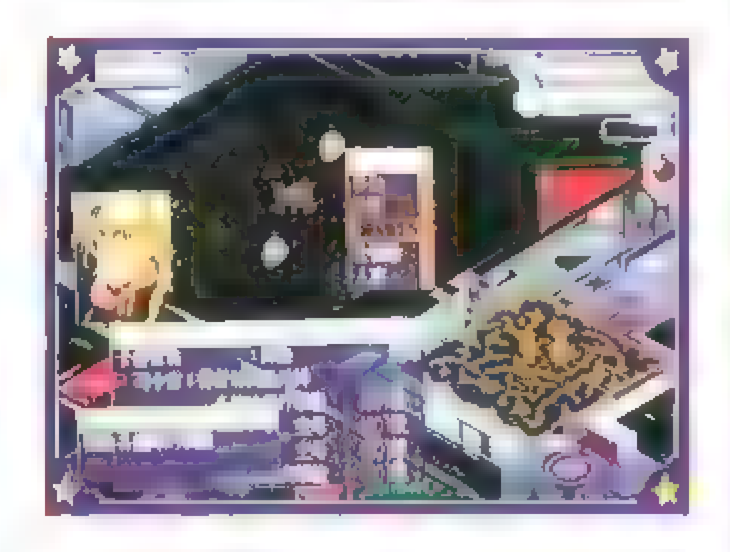
REVIEWS



本文作者／TMC

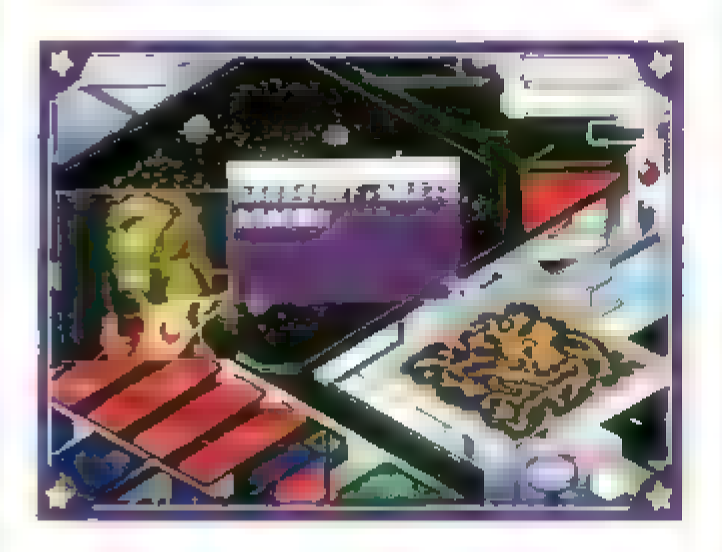


在地球污染日漸嚴重的同時，人類不停的用盡各種方法，投入無數資源，以期能在浩瀚的宇宙中再尋覓一塊可生存的綠地。歷經了多次嘗試後，人們終於在星曆 3000 年左右，發現了另一個新地球。透過高科技的協助，陸續有廣大的族群不斷地擁向那被視為新希望的地方；過了二百多年後，也就是星曆的 3260 年，以往的冒險家的天堂，儼然進化成一個新興的都會區



。但好景不常，除了人類的軀體寄居在此地外，人類一項糟糕的習性－好戰，也跟著移民過來了。一些窺覦樂土已久的暴君，開始互相伐難、競相爭奪誰才是新生地的主人；受到戰火摧殘的星系，漸漸面臨了衰退。但不幸的，如此並不能終止他們愚昧的行為。戰火就這樣漫延了數十載，誰也沒有真正統一宇宙，整個星河逐漸演變成八個強國互相制衡的情形。



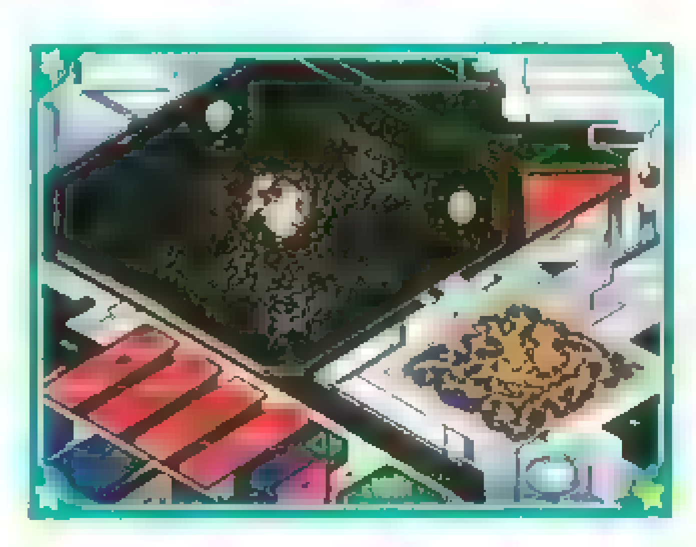


好景不常，這樣穩定的狀態維持沒有多久，就因為北邊的軍事大國勢力激增，加上有一個小國的國王被部下叛亂射殺，使得和平又漸漸地失去了平衡點。玩家在「鐵鎖的星群」（以下簡稱「鐵」片）中，就是飾演那個元首被殺的國家的繼承人，準備大幹一場，演出「王子復仇記」的太空版。



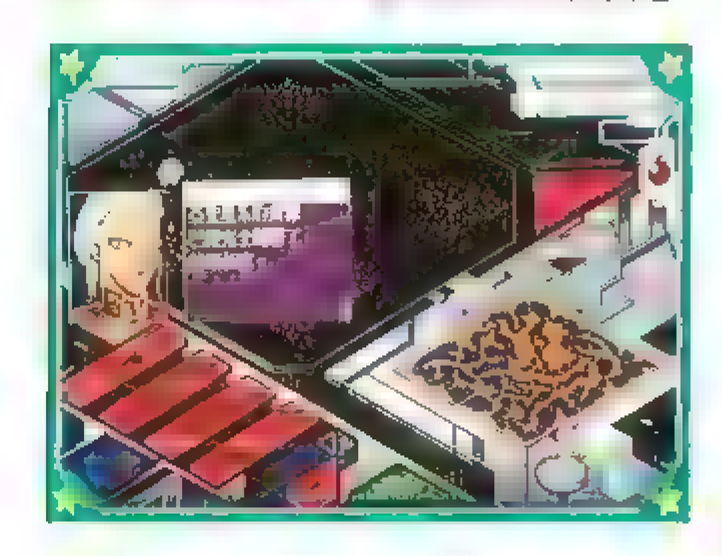
太空三國志

因為筆者一向對「三國誌」這個字有莫名的狂熱，所以當初一眼瞧見這廣告詞時，就已暗下決定一定要玩它。但當筆者仔細地把玩它數天後，內心不禁油然生出失望的感覺；因為如果以一個三國迷的眼光來看，它與三國誌可以說是截然不同的。沒錯，它也有所謂內政、外交的指令，但實際上它與以往筆者印象中的三國誌有許多顯著不同的地方：①他的部屬只有 11 位，自始至終不會增加（這點倒與航空霸業頗像的）。②內政、外交的指令都非常膚淺，點到為此而已（因為關於內政管理，你只須隨便丟幾個人坐在崗位上，在不花用任何經費的情況下，經過幾回合，所有的內政指數自動昇至最高點，且在遊戲中不會再下降，即使領土遭受攻打。而外交的形式也不太多，且不相鄰的鄰國不能相交，故完全無法運用「遠交近攻」「前後夾擊」…等計謀。③可扮演的角色只有一位，也與印象中三國誌等攻城略地的策略遊戲甚不相同，故在「鐵」中你可能無法領會到身為混世魔王的樂趣。④乍看「鐵」之下，會覺得它也不過是一般普通以開拓疆域、打倒異己為準則的策略遊戲，它的劇情比較不同的，也只是多一





個轉折，而以二階段爲模式的故事架構；即是在遊戲開端，你需先平定國內的「皇國解放機構」



，之後才能進入第二部份－對抗野心勃勃的銀河大國。孰料，在筆者意怠闌珊的打入遊戲後半階段後，才赫然發現原來之前的故事，也只不過是一個幌子，眞正的敵人還在後頭哩！正所謂，「山窮水盡疑無路，柳暗花明又一村」。這種類冒險遊戲式的劇情結構，在策略 GAME 中並不多見，實在值得好評。

并并ㄆㄤˋㄆㄤˋ的事

在「鐵」片中，戰鬥是佔著很重要的位子。因爲遊戲本身設計的關係，你只能靠武力去征服它國；想要「和平統一，一國兩制」根本是不可能的事，故平日養兵自然就成爲一項必要的課題。在「鐵」片中，戰艦的種類共分爲五大類（前四類是在遊戲前半段就可靠科技研發的指令而將其開發出來，但第五類則需透過特殊事件才能著手進行開發）共 18 種，每類戰艦在精彩度上稍嫌不足。在執行指令的主畫面後，出現頻率最大的就要算是戰鬥畫面了，其總共分爲三種，①戰艦對戰艦；②戰艦對星系；③戰艦對要塞。這兩種除了開頭有點不同外，接著的戰鬥過程畫面都是與「銀河英雄傳說」相似，用簡單的線條呈現整個作戰的進行



。最後，我們就來談一談「鐵」片的音效，其採用相當方便且高級的 CD 音軌錄音，就是說你在進入遊戲前，不須再設定音效卡



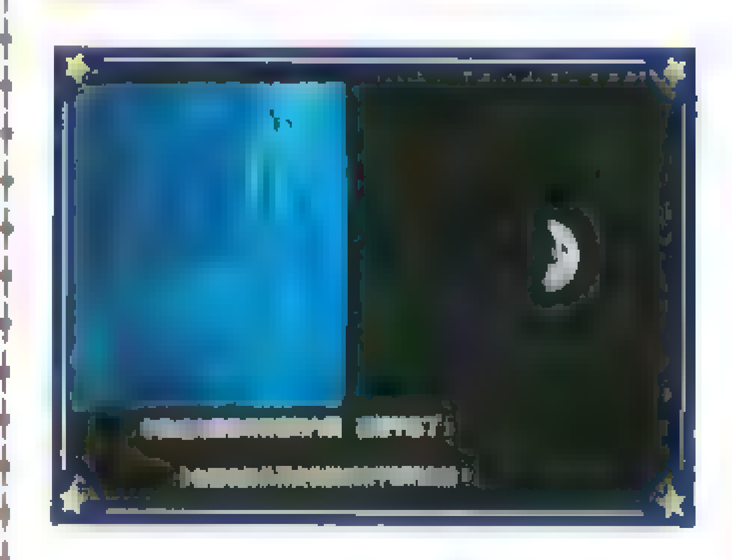
，它會在你開始遊戲後，自動撥放且音樂的品質較以往優良。當然好的技術還要配上好的樂曲才能發揮它的效果，所幸，「鐵」片中的數首曲子，都算十分不錯，故二者可謂相得益彰，但可惜的是樂曲的變化太少了，如果能再多增添幾條曲子，感受必定會更好。



結　論



「鐵」片在各方面的表現都不算差，不過，假如整個遊戲能更活潑生動，應該會更好，再者，如果在科技研發能多做一些變化（每個國家開發的科技都不相同或如文明帝國般的演進…）相信會更有看頭，娛樂性也會倍增。總之，它還算是一個值得你來試試的遊戲，加入「鐵」片的行列吧！我們正在銀河的那端等著你呢！



群英會審 VER 2.1

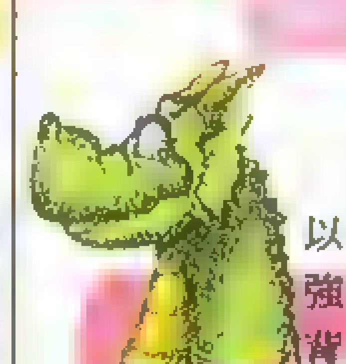


又是一個以宇宙星際爲主題的策略遊戲，整體表現還算不錯；但內涵度還須加強，在音效方面再多些變化，對於高科技研發再多開發，會更好。

CYBER

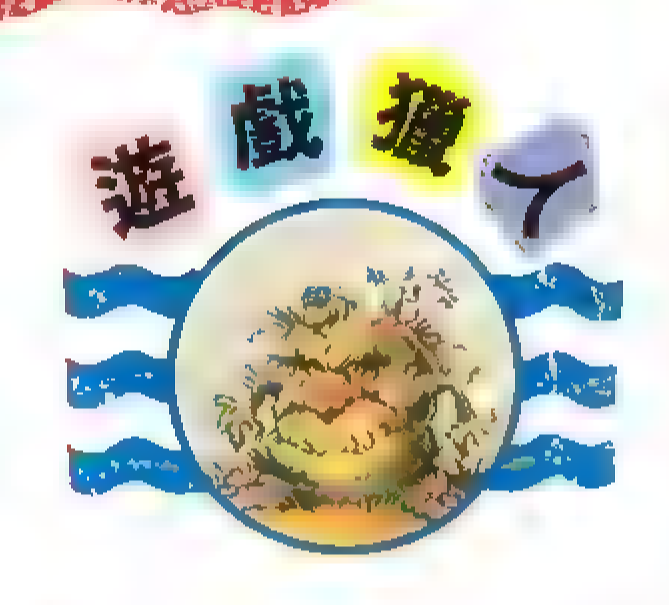


以策略遊戲的角度來看，遊戲的設計略顯平淡無奇，無法讓玩家感受運籌帷幄的快感，而內政與外交方面也較缺乏變化；在劇情方面則以兩段式來舖陳，又增加了些新意。



以太空列強爭戰爲背景的策略遊戲，在畫面表現上可說是十分優秀，而遊戲規模雖不是很大，但仍具有相當的可玩性，如果再增添一些設定的話，將可以提高其遊戲性。

設計公司：工畫堂
發行公司：華義國際
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：CD 音軌輸出
顯示模示：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：486DX2-66、8MB RAM、4 × CD-ROM、S3-805、Sound Blaster16

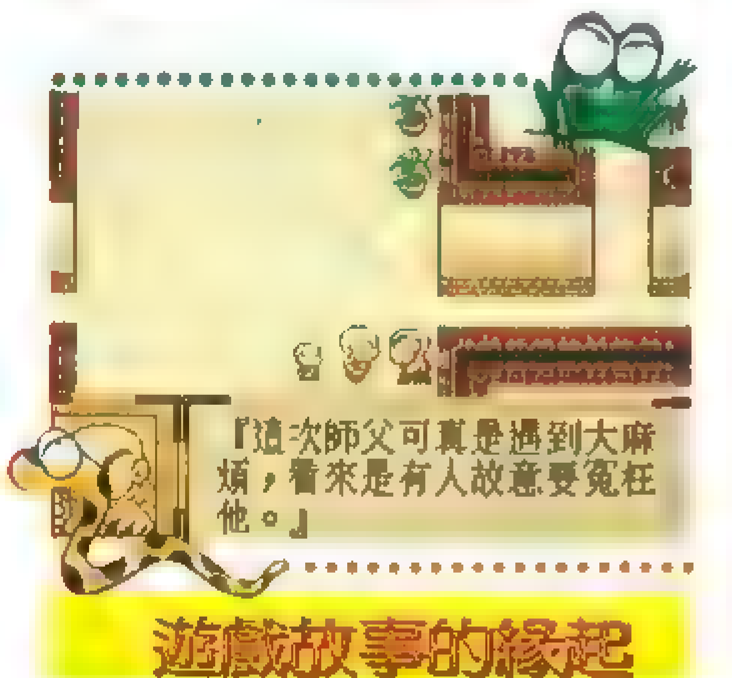




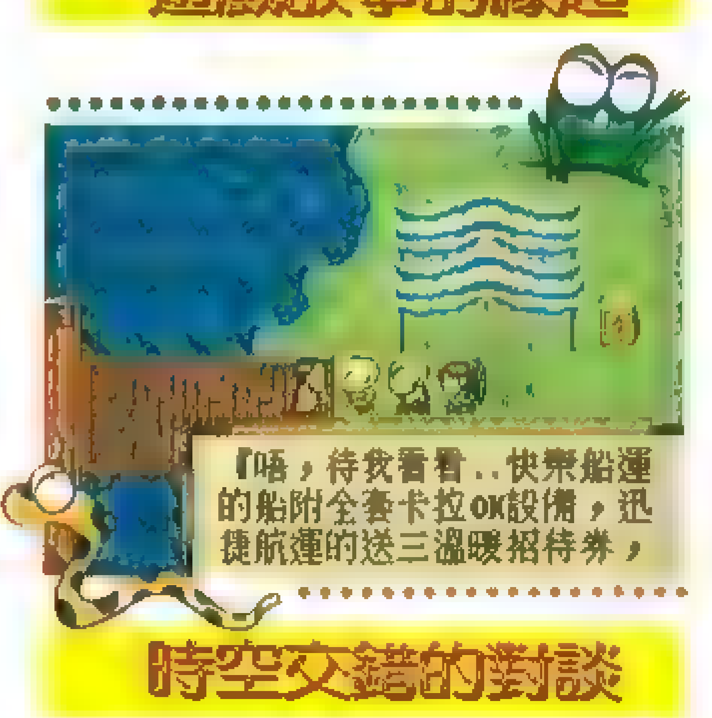
本文作者／ALEX

中文 RPG 在遊戲市場中，著實沉寂了好一陣子，儘管其間上市了幾款小品遊戲點綴，但能引致玩家共鳴，且為之「感動」者，未之有也。此款由漢堂製作發行的遊戲，雖然標榜的是幽默、逗趣的遊戲風格，但由遊戲的整體對話系統來看，它其實更符合「無厘頭」的稱號。

故事背景是由少林寺的兩個小和尚，竊聽得知寺裡有異而展開的，接著奉落難的師父之命，出外明查暗訪，經過一段多樣性足夠，但深度略顯不足的經歷，終成武林異心之士，是典型「小人物立大功」式的武林奇譚。冒險途中所遇之人、事充滿了多種的錯亂性，一段段天馬行空的雞同鴨講，於焉次第上場，而這正是遊戲的賣點。



遊戲故事的緣起



時空交錯的對談

故事情節的鋪陳極為合理，因為戲裡沒有較特殊的「意外」發生，玩家甚至可以預測出，後續事件發生的順序與因應的步驟。可以確定的是，想要讓進度卡住也很難。嚴格說來，遊戲內容並不紮實，倒是迷宮的設計較為用心，不過，遊戲中絕大部份的迷宮裡，玩家必須走遍程式所設定的點才能促使事件的發生，如此一來，玩家必須來回穿梭測試，而過程中所遭遇的戰鬥次數自不在話下。草民基於不信邪的情況下，於遊戲中段時，即被迫使生命值昇級到頂點，試問往後的戰鬥何來樂趣之有？若是企圖以此類「難度」，搭配無止盡的戰鬥，來破壞遊戲「耐玩度」的話，不啻是一大敗筆。由於該公司所出品的遊戲，向來有一定的口碑，所以衷心希望，此乃設計者一項無心之失才好。

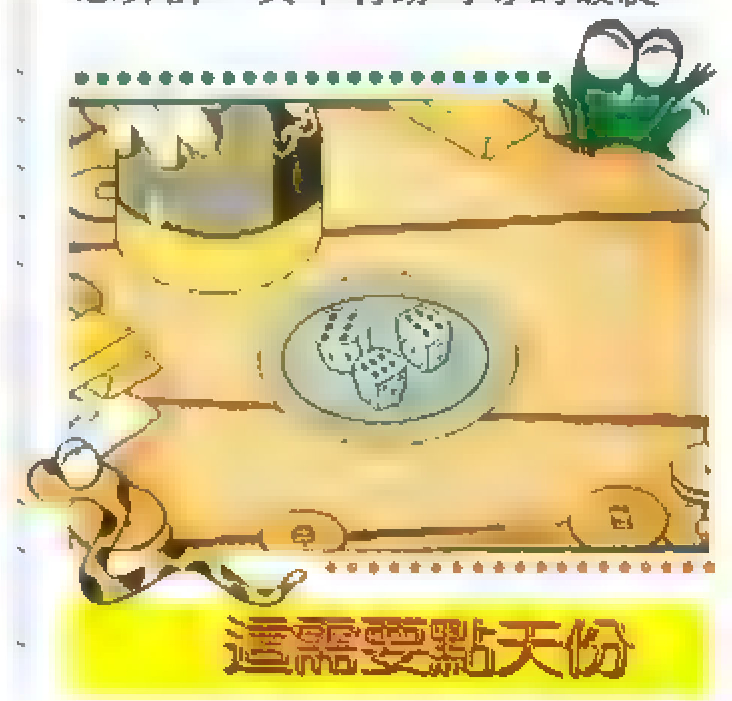
遊戲畫面並無值得特別褒貶之處，惟獨戰鬥時，螢幕底端的一列主角大頭照，長相頗教人頭皮發麻。這裡所指的並非主角尊容的美觀與否，而是，人物造型雖然極盡突梯、爆笑之能事，但表現手法實在有待商確，那一團由粗線條所構成的法相似嫌粗糙，乍看之下還誤以為是美工尚待修飾的初稿，這一點或可解釋為，設計者與玩遊戲者之間的認知誤差吧?!

綜觀整個遊戲，若單就難度來說，聚賢莊內的賭骰子大小和划酒拳應當是較為棘手的部份。



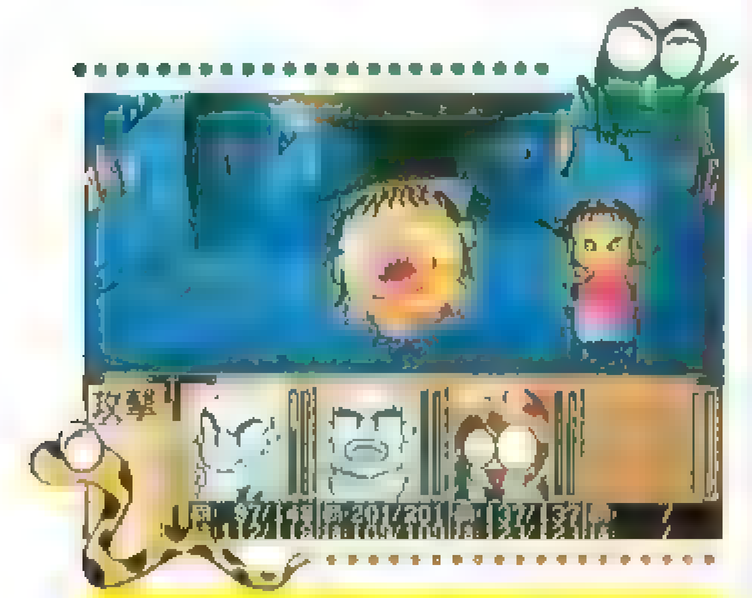
拳法不賴吧！

這裡的輸贏成敗與等級無關，除了需要點運氣之外，還得花點心思算計，其中有跡可尋的破綻，



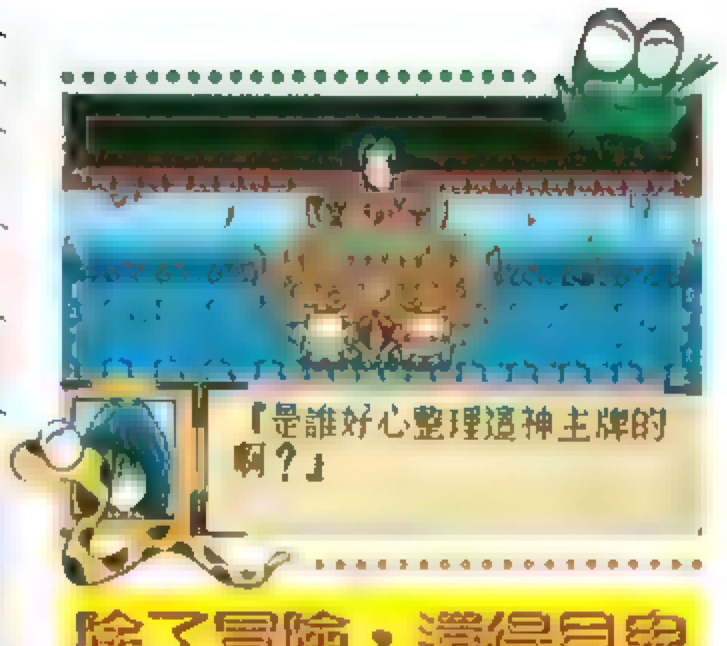
這需要點天份

難是難在必須得連贏四個莊家和三「攤」酒拳，也因此，任憑生命力如強韌或法術何等高明，在這兒可是派不上用場的。



這叫…櫻桃小口?!

在操控方面，除了人物行進的速度較緩慢之外，有一點可能較容易引致訾議的是，道具的取用與法術施展時，操作方法並不一致。一則必須先用上下鍵移動，到標的物之後再用左右鍵選取對象，接著敲下〔Enter〕即可完成動作。而另一則是以下鍵和〔Enter〕擇定標的物，再以左右鍵和〔Enter〕來設定對象並完成作，甚且平時與戰鬥時似乎又有異。如此一來一往之間，極容易出差錯，尤其身陷危急之際，這種「搽布」（編按：trouble）輕則體力不支，重則口吐白沫…。此外，當道具欄或法術欄內的項目達到一、二十個時，不論左右鍵，是否配合使用，玩家也只能乖乖的，敲十幾二十次



除了冒險，還得見鬼

向下鍵。這麼算吧！設若一回合戰鬥（非一場戰鬥）裡，四位主角各自須使用，位於第二十欄位的道具的話，那麼這一回合玩家至少，須按下八十個鍵次…在「即插即用」愈趨時興的今日，便利商店不出借廁所給上門光顧的客人，此何「便」利之有？



人物狀況欄

由於這款遊戲的設計初衷，即定位在戲謔的出發點上，因此玩這遊戲時的心態不能太正經，否則怎禁得住這一堆挖鼻屎、吐口水、放屁屁…等奇招怪式？甚至還得對付手執蠟蠋、皮鞭的女魔頭?!

比較值得稱道的是，遊戲裡並無明顯的臭蟲，一路玩下來頗令人神清氣爽，這顯示遊戲於上市前，品管測試極為嚴謹。個人向來頗認同發行公司，這種認真負責的態度和作法，對照其它遊戲出品公司，動輒「免費贈送」更新程式的義舉，確實值得玩家們不吝給予掌聲。



順利完成任務

一套能令玩家興起，即使在半夜裡也能裹著棉被，極思征服謎題意念的遊戲，的確需要點功力，而遊戲結束後，若有幸留給玩家無限去思，甚至能吸引玩家重玩遊戲的話，那無疑是成功的。然而，就像草民「這款的人才」一樣，除了先天的蘊育環境之外，還得期待上帝一個沒留神，才能造就的…春季裡很容易促使動物發情，看倌就當草民是「枯木逢春」吧！

群英會審 VER 2.1



75

遊戲整體表現算是平平，但在迷宮的設計方面較為用心，劇情鋪陳的安排上也頗令人爲快！唯有操控上讓玩家啼笑皆非。

CYBER



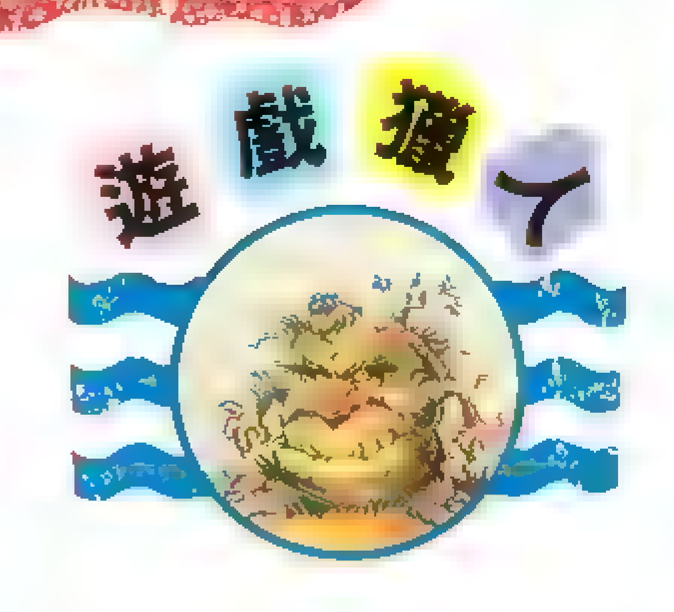
以恢諧幽默的手法架構出整個遊戲，整體的氣氛營造的相當輕鬆，屬於一款純 RPG 的遊戲；而簡陋的美工風格、不順手的操作介面則為遊戲需改進之處。

76

以輕鬆爆笑為訴求的 RPG，在畫面上的表現還算不錯，劇情編排上也甚有條理，但是在戰度頻繁度及介面上則有些令人不儘滿意之處。

設計公司：漢堂
發行公司：漢堂
遊戲類型：RPG
發行版本：磁片×6
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/M/U
顯示模示：V
操作界面：K
密碼保護：圖形密碼
測試配備：486DX-33/8MB RAM/2 × CD ROM

REVIEWS

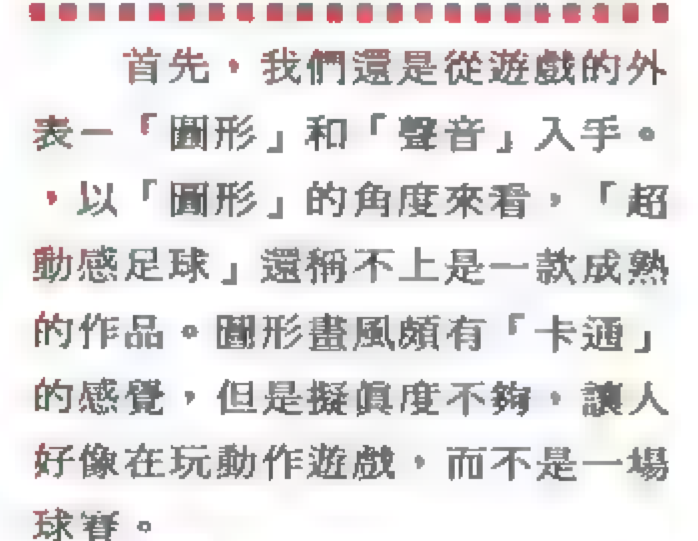




超動感足球

本文作者／鍾凱文

又進入足球比賽的熱季了。最近有許多著名的足球賽即將開「踢」，像日本的J聯盟，奧運足球會外賽等精彩比賽，都將在近日內展開。趁著這波足球熱潮，UBI Soft 公司推出了這款以「動作」為訴求的足球遊戲。還記得幾個月前我們曾經為您評析過的 FIFA 96（96 年世界足球聯盟）嗎？相對於 FIFA 96這款以「擬真」為重點的遊戲，究竟「超動感足球」有何過人之處，又有何不足呢？就讓我們為您一一加以分析。



頗有「怪天堂」的風味

首先，我們還是從遊戲的外表─「圖形」和「聲音」入手。，以「圖形」的角度來看，「超動感足球」還稱不上是一款成熟的作品。圖形畫風頗有「卡通」的感覺，但是擬真度不夠，讓人好像在玩動作遊戲，而不是一場球賽。



遊戲提供兩種視角供玩者選擇，一種是俯瞰視野（ Side View ），從球場的上方看下去，球門分別在左側和右側。另一種是立體視野（ 3D Isometric ），就好比攝影機架在 45 度等角一樣。這兩種視野各有優缺點，俯瞰視野比較好操作，但是視野不夠寬闊，經常抓不準球員的位置，以至於進攻失利。立體視野的範圍比較寬廣，但是因為角度的關係，相當不好操控，要一段時間才能適應。



「聲音」的表現還算不錯，玩者能聽到觀眾的吵雜聲，在球賽剛開始和中場時，也會有兩名播報員（其中一位大概是球評，另一位是記者），為您作簡短的解說。當然，播報員是以英文解說，而且還帶有濃厚的腔調，不太容易聽懂。

遊戲的聲音驅動程式，似乎會和 QEMM 相衝突，如果在 QEMM下執行遊戲，語音就會不時中斷，而且出現爆裂聲，所以原來使用 QEMM 的玩者，可能需要改用 EMM386 ，才能讓遊戲正常執行。



戰術運用 可有可無的花飾

遊戲提供數種基本的足球戰術供玩者選擇，玩者可以在比賽開始之前，選定攻擊和防守的戰術，一旦進入比賽就不能更改了。不過遊戲中所謂的「戰術」，似乎只限於球員排列的陣形，並沒有提供不同的進攻與防守策略（例如攻擊與防守的比重、球員防守的壓迫程度或是進攻的積極程度），加上球員並沒有太大的「個別差異」（也就是說每個球員的屬性都差不多），玩者也不能更動個別球員，而且遊戲沒有計算球員的疲勞度，玩者也幾乎只能依靠個人技巧進攻與防守，所以戰術運用部份顯得有點像裝飾品。



球員的動作相當單純，就是一般的移動、帶球前進和射門，比較花俏一點的還有頭頂運球（就是把球向後勾，讓球從身後繞過頭頂，藉以分散防守球員的注意力，達成穿越的目的）和空中

射門。至於其他攻擊招式，例如頭搥、倒掛金鉤則是付之闕如，這樣的球賽確實稍嫌無趣了些。

在射門入網之後，球員還會來一段「個人秀」，場外的觀眾偶而也會加入一起同樂，滿有意思的。



又不會太強的 AI



「超動感足球」在人工智慧的表現上，呈現極好與極壞的大幅度落差。電腦打個人戰和團體戰的技術一流，在進攻時，電腦能將球輕易的帶入禁區，玩者幾乎只有在球被守門員抓住或是踢出界外時，才有機會拿回控球權。防守技術亦是一流，玩者操作的帶球員，經常會遭遇電腦的包抄，控球權因而易手。

反觀玩家這邊，所有球員中除了守門員外，好像只有玩家操作的那個人活著，其他球員就只會呆呆的站在防守位置上，不會積極包抄進攻球員，不會衝撞劫球，也不會主動上前爭取活球。

曾經有一次，電腦指揮的球員將球帶到我方門前，起腳射門，球被守門員擋回來，只見電腦操作的球員很伶俐的衝上來搶到球，再重新起腳，球又被守門員擋下來。就這樣來來往往了不下十球，我方球員依然癡癡的「堅守崗位」，只能依靠「天才」守門員奮力抵擋。

相對於球員的癡呆，守門員顯得強悍過人，電腦每次失敗的攻勢，幾乎都是因為守門員的英勇表現。看著守門員奮力撲救接連而來的險球，那種奮戰精神著實令人動容。

當難度調整到「最困難」時，玩者幾乎只有挨打的份，電腦太強，我方球員又不合作，除非仰賴過人的單打技巧，否則想贏球是難如登天。顯然遊戲在規畫之初並未完整考慮各部份實力的均衡分配，以至於出現這種狀況。



缺乏變化的球隊設計

除了一般的表演賽之外，遊戲還提供冠軍戰、巡迴賽和季賽。不過因為遊戲在球隊運作上的功能有限，玩者不能聘任新球員，也不能和其他隊伍交換隊員，所以這部份充其量只能算是遊戲的綴飾。

遊戲還提供修改球隊屬性的功能。只要執行遊戲目錄下的 TEAMEDIT.EXE ，就會進入修改視窗，玩者可以修改各隊的屬性值。不過玩者只能修改「整個球隊」的屬性，沒辦法修改單一球員的能力值，也沒辦法創造新的隊伍和球員，滿可惜的，如果能再加以擴充就更好了。



以筆者的觀點來看，如果這個遊戲能在兩年前推出，一定會頗受歡迎。可是隨著繪圖科技的進步，這種平版式的動畫技巧已經不能滿足玩家的需求，再者，「超動感足球」也沒有真實職業球隊的資料，吸引球迷的興趣，以至於可玩性大大降低。若您想找個遊戲殺時間，或者您偏好動作型的運動遊戲，那麼「超動感足球」應該能滿足您的需要。

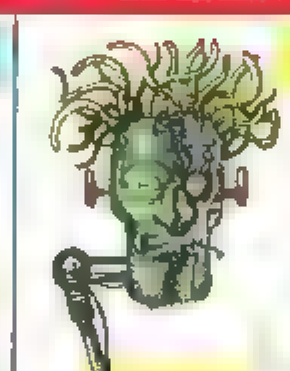
群英會審 VER 2.0

COWBOY



「卡通」式的畫風，頗讓人覺得逗趣，但整體感覺並不十分逼真，在 AI 方面的表現平平頗適合一般玩家，只是在球隊的編排設計上略為遜色些。

CYBER



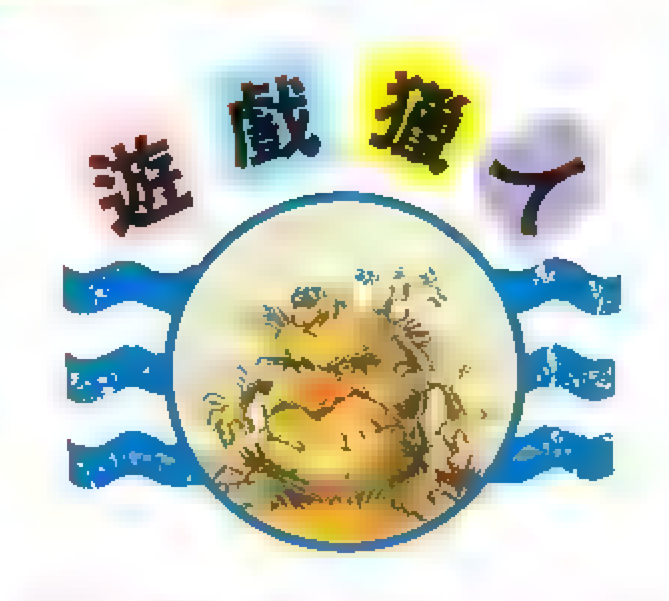
偏重於動作的足球遊戲，相對於戰術運用、屬性修改、各式的花招與球員的動作等，在設計方面而言，則略顯得單調且缺乏變化；若能加以改進，會讓遊戲更具娛樂性。



以動畫圖形製作的足球遊戲，在圖形上雖然沒有多邊形繪圖技術的圖形來得逼真，但是卡通式的表現也算別有韻味；在球員配合戰術運用的 AI 上則表現不佳，使得遊戲性大打折扣。

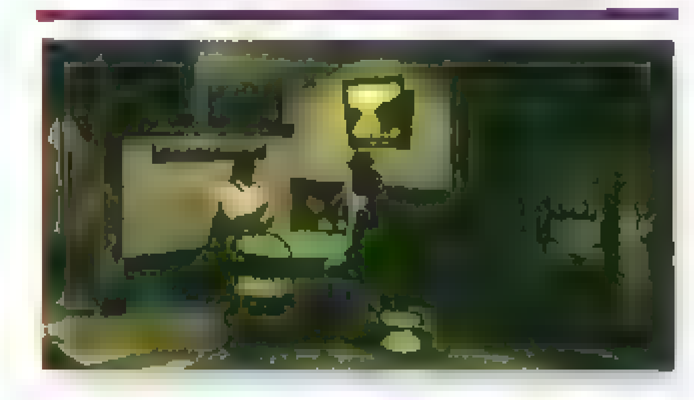
國外發行	Ubi Soft
國內代理	軟體世界
遊戲類型	運動
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	486DX-66 以上
記憶體	4MB
支援音效	S
顯示模示	SV
操作界面	K/J
密碼保護	無
測試配備	P-100/32MB RAM/ GAME PAD/4× CD-ROM

REVIEWS



本文作者／俞伯翰









你是在西元 1882 年逃亡到 Diamondback 小鎮的陌生人，在這裡你既沒有朋友，也沒有所謂的過去，最重要的是在這個舊西部地區，你竟然連槍都沒有。在這個小鎮中該如何存活下去？當西班牙寶藏的流言傳出時，你會拯救那些未受教育的拓荒者嗎？玩 Dust 就好像讓我們眞的置身於美國西部地區一樣，我們可以在街上各處閒晃，也可在酒吧中盡情與賭徒們賭博（當然，你要有足夠的錢才可以，否則賭徒會把你給轟出去），你也有可能在大街上與匪徒展開一場刺激的槍戰，所有的故事發展全繫在我們自己身上。

西部牛仔的風格情節

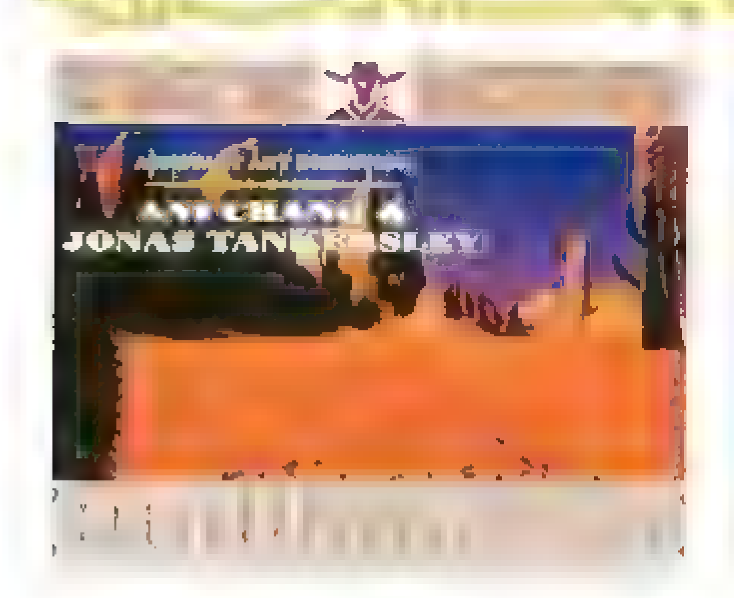
就劇情來說，DUST 只不過是一個劇本普通的冒險遊戲，不過它所強調的是眞正的「互動式」冒險遊戲，它強調完全以眞人演出，並且他們每一個人會因爲交情深淺、敵人或是朋友而產生不同的對話，而他們的談話也會因爲你所選擇對話的不同而產生不同的反應。不過筆者覺得這有點誇張，其實只要和某角色多說個一兩次話，你也會發現開始有重複的對話出現。人物在對話時採用的是眞人影像，可惜在表情的表現上相當僵硬，可能爲了考慮空間的問題，並非使用數位影像，僅僅使用一些小圖塊來表現臉部動作。在你所待這個小鎮，所有的建築物都是由 SGI 工作站所繪成，而且你也可以在這些建築物中進出探索，在這五天中依你自己及配角們的行爲會產生不同的事件，不過呢，你還是一定得和銀行的搶匪對決而且還要解開謎團把古代寶物給找出來。







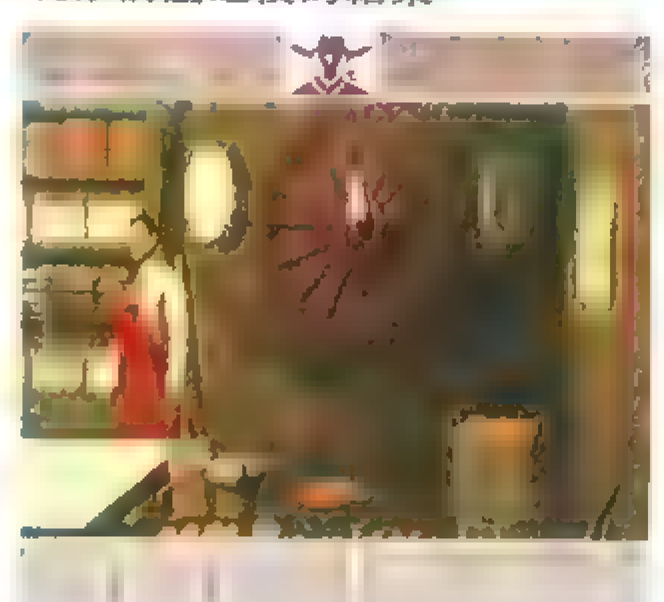
「口語化」的英文文法是一大挑戰



Dust 相當注重與各個人物的對話，怎麼說呢？如果你沒有和特定人物談話的話，某些事件或事物便不會發生，比如遊戲開始剛到 Diamondback 那晚的時候，我們在街上會碰上一條惡犬，這條惡犬必須以骨頭馴服他，可是我們要跟一位中國籍的老人談過話之後，我們才能在該鎮入口處發現一根狗骨頭，否則的話根本找不到。不過還好 Dust 這款冒險遊戲，和其他冒險類遊戲不同的是用有大量的對話，而且對話內容重複性極少，並且還用了許多的「口語化」的英文。這對國人來說莫不是一大挑戰，英文已經產生一個隔閡了，再加上這些方言，使得在瞭解其他的談話內容格外的困難。雖然在這個鎮上你會遇到三十六個不同的人，大部份的人還是會參雜一些方言在裡面。幸好，還可以開啓字幕，讓遊戲進行時少了一點阻礙。每個人說話發出的聲音並不很流暢，聽得出來是用組合起來的，而且聽到的英語口音相當中，雖然不是我們一般玩 GAME 所聽到的標準發音，不過還是能表現出每個角色的個性。

不曉得是筆者天生賭運不好還是電腦作弊，筆者在酒吧中和一位賭客賭二十一點時從來沒能贏超過三塊錢，玩了好久終於忍不住使用 LOAD/SAVE 大法，想不到…， LOAD 兩次之後就出狀況了，竟然就無法在讀取進度了。不過還好可以向鎮門口的那位中國籍的老人要錢，只要跑到他家去他就會拿五塊錢叫你趕快走，所以筆者當然就常常跑到他家去囉！不過這也暴露遊戲的一個缺點，因爲DUST強調讓你眞正如置身在西部，而且對方不會不斷跟你說同樣的話，及如同我們眞實的生活隨時都有不同的反應，可是要是我們常常因爲賭輸錢然後到別人家拿錢，不到三次可能就會被人家追着打了。那位中國老人還可以充當我們的線上攻略喔！只要我們弄不清楚要做什麼時，去問問他都會告訴我們下來該怎麼做。

Dust 不過在文字對話方面的問題變大的，爲什麼呢？撇開語音不說，即使筆者打開字幕來玩，可是有些地方還是不太瞭解。據遊戲的作者說設計DUST有一個目的是讓一般人瞭解美國的文化，所以他用了許多美式的對話或俚語，可是這對於沒有在美國待過的玩者來說，這些對話反而成了遊戲進行的阻礙，所以這些地方就應該是代裡商的責任了！如果他們能在產品中也能附上一些相關資料，讓玩者先瞭解一些美國文化，對於遊戲進行方面可能比較順暢。當然，筆者所指的「相關資料」不是指攻略，是指有助於瞭解遊戲內容的資料，這是筆者和其他也有玩DUST的玩家討論之後的結果。

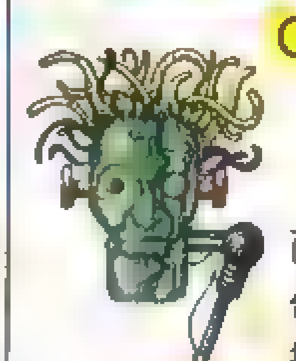


Dust除了支援 Windows 3.1 之外也支援 Windows95 及 Windows NT，若你想體驗在西部地區的生活及當個百分之百的牛仔，儘管來到 Diamondback 吧！

群英會審 VER 2.1



劇中的情節充滿西部拓荒的色彩～ Dust 中的互動式對話及連串性做得算是合理，只是英文的「方言」在語法上令玩家頗難理解；大體上，Dust是值得推薦的上品之作。



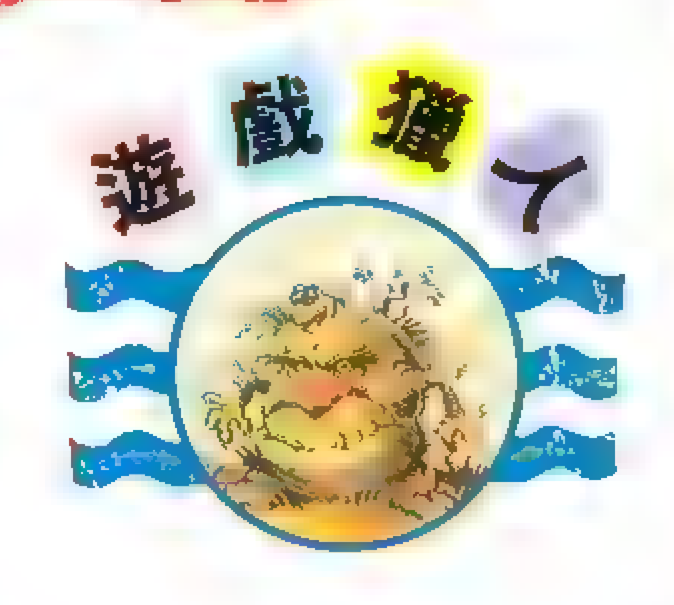
西部的牛仔風已襲捲上了 PC GAME，以眞人演出的方式，配合全程語音的播出，再帶點美國鄉土的俚語，讓玩家能深切的感受西部風味，是個題裁頗爲新穎的遊戲。

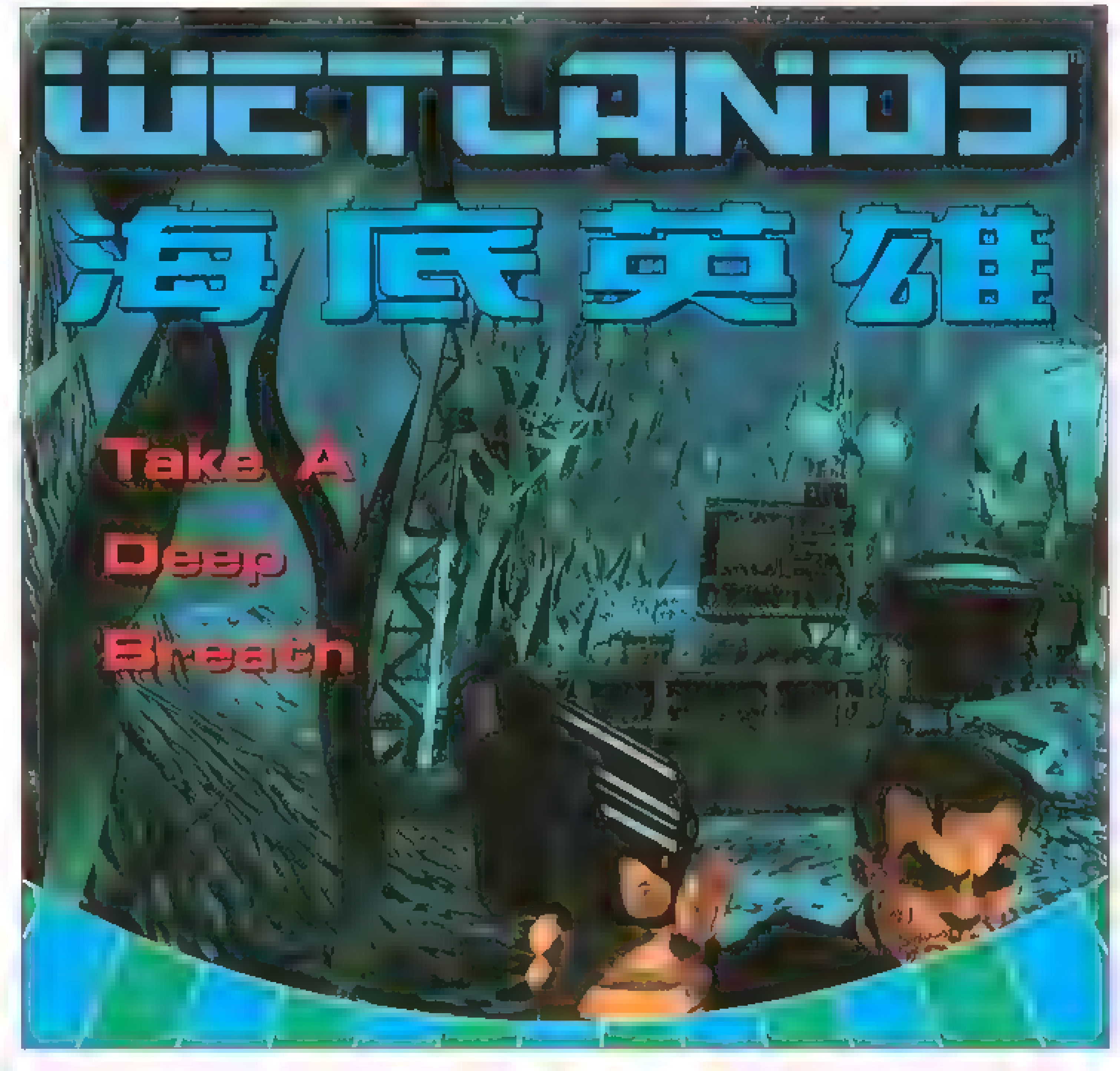


以美國西部爲故事背景的冒險遊戲，由於強調遊戲與玩者間的互動性，所以採用了大量眞人演出的場景及語音，不過由於語言文化上的差異，所以對國內的玩者而言會較爲吃力。

設計公司：CyberFlix Incorporated
發行公司：BMG
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
使用平台：Win95/Win3.1
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
測試配備：P-120、16MB RAM、6 倍數光碟、SB-16

REVIEWS





本文作者／Jeffry



相信很多家中裝有有線電視的玩家們，每個星期日晚上都不會錯過大地頻道的電玩快打這個節目，而筆者就是因爲都有收看這個節目，在海底英雄（Wetlands ）這款遊戲還沒有推出之前，就在腦海當中留下相當深刻的印象。因爲海底英雄無論是動畫風格或是主角的外型，真的都跟 Lucas Arts 的極速天龍（ Full Throttle ）有異曲同工之妙， 不過這兩款遊戲的類型完全截然不同，極速天龍是屬於冒險解謎遊戲，而海底英雄卻是不折不扣的動作射擊遊戲。



傳統的横向或是縱向射擊遊戲現今已經越來越少見，取而代之的則是強調背景動畫表現的立體動作射擊遊戲，絕地大反攻系列就是十分典型的代表，前年年底 Paygnosis 發行的諾瓦風暴更可堪稱是此類遊戲的最佳代表作，在可以預見的未來，這種立體動作射擊遊戲仍然將會是遊戲市場的主流之一，而深海英雄就是繼絕地大反攻Ⅱ之後的最佳代表作 。

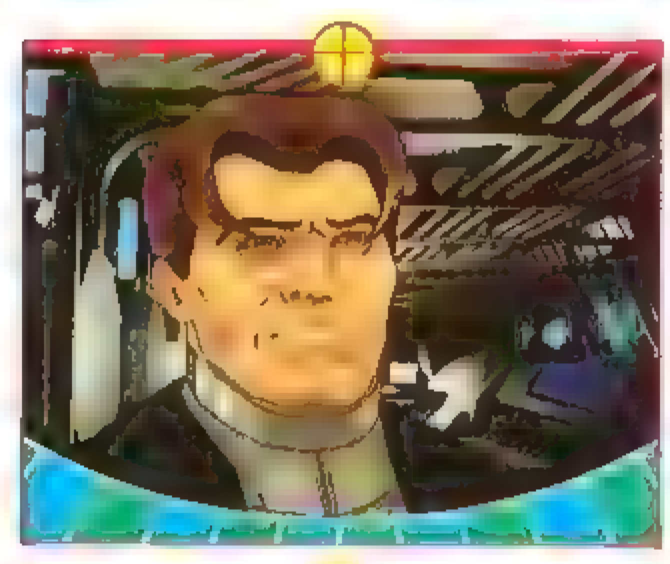


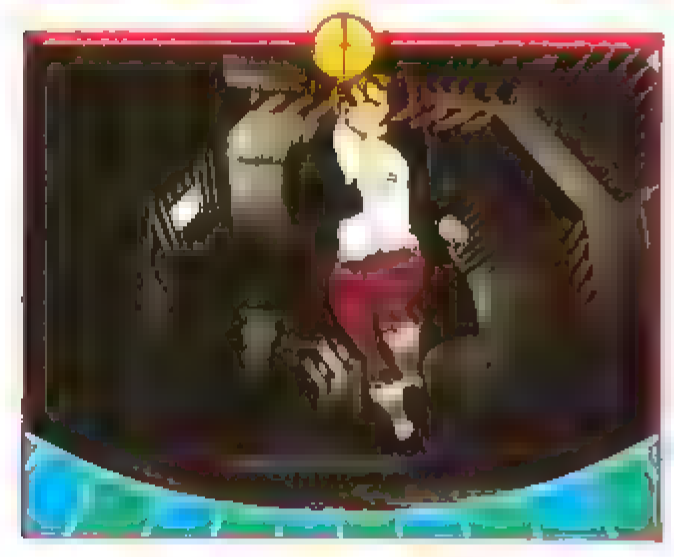
先談談海底英雄在動畫方面的表現，其流暢與速度並不會因爲是全螢幕動畫而有所延遲或是跳格，加上強烈漫畫卡通的風格與精心繪製的華麗場景，根本就跟直接看一部卡通沒有多大的差別。透過精彩緊湊的開場動畫介紹，將海底英雄的遊戲背景與目的直接交待得一清二楚，玩家彷彿就如同置身於虛幻的未來世界當中，那種真實電視影像與卡通的場景搭配起來亦無任何唐突之處，充份表現出製作小組的高超美工功力。無論是開場動畫或是遊戲當中的過場動畫，海底英雄都有非常傑出的表現，其間的起承轉合都明明白白地讓玩家曉得，不會有那種突然從甲地跳到乙地的那種毫無關聯的感覺出現，只是，由於遊戲的動畫完全沒有提供字幕功能，英聽能力較弱的玩家可能就要多多努力多聽幾遍了！



一款立體動作射擊遊戲能不能夠吸引玩家繼續玩下去，其畫面表現的出色與否佔了很重要的地位，海底英雄在這方面的表現可以說是很難挑出缺點出來。遊戲畫面表現方式跟同類遊戲相當類似，不僅背景繪製得相當漂亮仔細，而且場景變換速度流暢無比，毫無任何不順暢或是跳格的

情況出現，不過這款遊戲比較不一樣的地方是，座機或是主角自己是不會出現在螢幕上面的，也就是說玩家只要專心地移動準心射擊敵物就可以了，如此一來遊戲也變得更加緊張刺激。

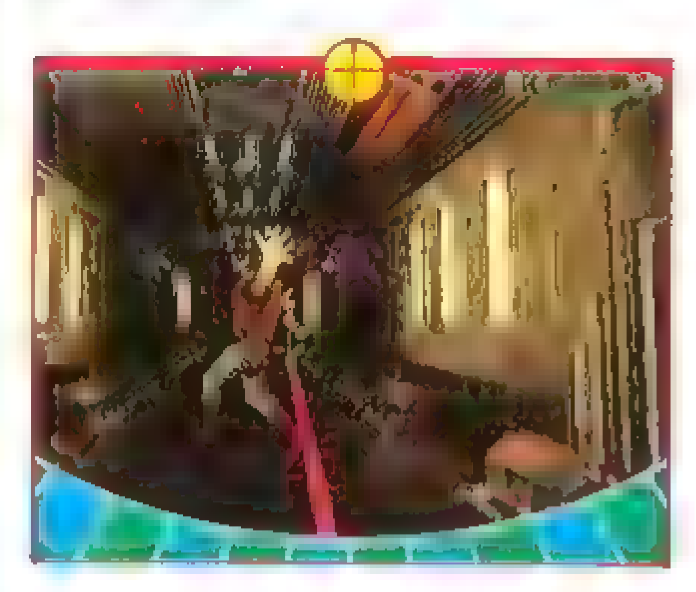




在音樂音效的表現方面，雖然支援的音效卡並不多，但光是用聲霸卡的表現就令筆者頻頻點頭稱讚，因爲無論是動畫的語音與配樂，或是遊戲當中的音樂與音效，都讓筆者不禁隨著其音樂起伏而牽動自己的心情，其音效更是做得相當逼眞無比。立體動作射擊遊戲除了畫面上面的表現之外，音樂音效更是關係著整個遊戲的評價高低，因爲聲光效果的精彩與否都會影響玩家對於這款遊戲的投入程度，海底英雄在這兩方面的成績顯然是耀眼無比。



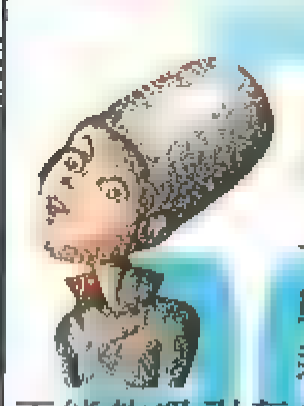
令筆者有些意外的是，海底英雄並不支援鍵盤操作，所以除了有關整個系統的功能按鍵（例如搖桿設定，分數排行榜，建立玩者資料等等）之外，想要進行遊戲都必須改用搖桿或是滑鼠來操作，或許這是考慮到鍵盤的反應或是操作較難設計的因素吧？不過，筆者個人覺得在搖桿的操作方面，其準心移動的速度實在是太快了一點，導致很難去習慣這樣的速度，後果當然就是老是打不到敵物囉！後來筆者改用滑鼠來操作，就沒有準心移動速度過快的困擾出現了，而且發射起來也較使用搖桿來得順手，僅此提供給各位玩家做爲參考之用。最後筆者不得不提一下遊戲的說明書，雖然連封面封底在內才薄薄的 16 頁，不過採用彩色漫畫的方式來交待整個遊戲的序幕倒是十分特別，也因此加深了此遊戲的趣味性。



筆者到現在還是很難想像，以魔法門系列出名的 New World Computing 公司，居然會有如此驚人的能力製作出這麼一套精彩萬分的動作射擊遊戲，而且除了上述提到的一些小缺點之外，根本很難再從雞蛋當中挑出骨頭來，也不禁讓筆者不得不對該公司刮目相看。喜歡動作射擊的玩家們，千萬不可以錯過這套遊戲呀！要不然不曉得還要等到什麼時候，才又會有這麼一款表現十分傑出的遊戲。



群英會審 VER 2.1



一款好的動作射擊遊戲，能不能夠吸引玩家的目光玩得渾然忘我，其畫風表現佔了相當重要的地位；而「海底英雄」在此不爲玩家失望，流暢度及音效支緩更不在話下！玩家不妨一試。



CYBER

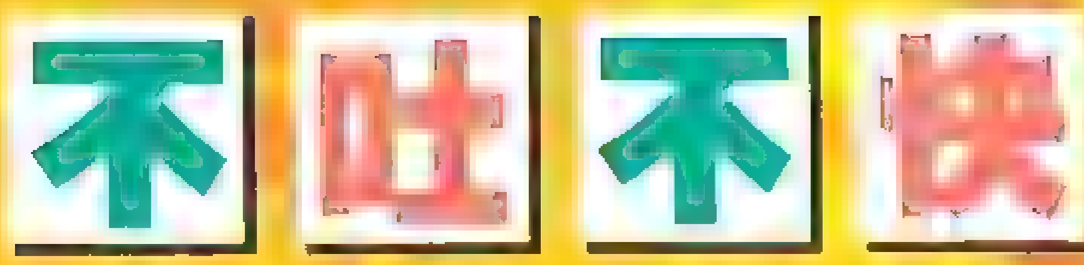
遊戲中處處可見設計小組的用心之處；由漫畫風格所營造出的遊戲氣氛、逼眞的各式特效、豐富的背景音樂、流暢的捲動速度，再配合強力的動畫表現，呈現出品質極佳的遊戲。

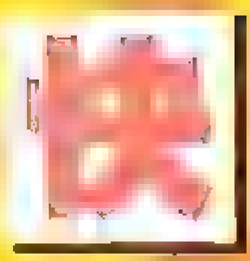


充滿強烈美式風格的立體動作射擊遊戲、張力十足的開場動畫、精心繪製的場景，配上優異的音樂及音效使得遊戲的聲光效果十分搶眼，而流暢的遊戲速度，更使得娛樂性提昇不少。

國外發行：NEW WORLD COMPUTING
國內代理：軟體世界
遊戲類型：動　作
發行版本：光　碟　版
使用平台：DOS
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模示：VGA
操作界面：J/M
密碼保護：無
測試配備：486/DX 4100、16MB、6 倍數光碟、Sound Blaster II Pro

REVIEWS



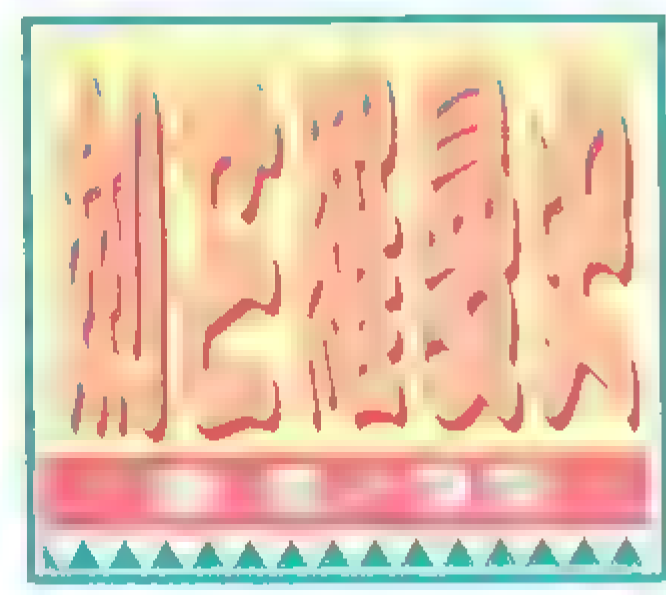


老實說我不是 NBA 的球迷，但我卻是灌籃高手的忠實漫畫迷，所以常常有事沒事的跑到同學那裏玩超任的 SD 灌籃高手，所以常常在想什麼時候 PC 上也能推出灌籃高手的籃球遊戲，而目前在電腦上推出有五對五並且風評不錯的籃球遊戲，首推一指當然是 NBA LIVE '95，在挾著上一代好評的 NBA LIVE '96 終於在過年前推出了，我也忍不住對籃球遊戲的熱愛，飛快的跑去買一套回來玩。下面就來說說我的玩後心得來和各位玩家分享！

因為是飛快的買回家就沒有非常注意到它的最低需求配備，因為我想籃球遊戲應該不是和銀河飛將IV一樣需要有超快速的 CPU 和高容量的記憶體，但我錯了，它的最低配備竟然和銀河飛將IV一樣需要 486DX2-66，8MB 的記憶體，而我的主機剛好達到而已，所以可想而知我玩起來是異常的辛苦，唉！我看不升級是不行了。首先進入遊戲有一段令人血脈噴張的精彩鏡頭，但在我的二倍速光碟機上播放出來眞是一點也沒有血脈噴張的感覺。而這個遊戲為什麼要這麼高的配備呢？因為這一代用了最新的 3D 全場移動多角度視野，場景會隨球的位置而移動，所以你的配備不高，場景移動的時候因為不順暢就會讓你有頭暈的感覺，所以剛玩幾場時，就讓我快吐了！後來用最低解析度及關掉幾個球場上的物件才順了一點，加上玩習慣後，就比較沒有頭暈的感覺了，就像其他 EA 推出的運動遊戲一樣， NBA LIVE '96 也提供許多各種不同的視角，眞希望 EA 當初設計的時候，能把上一代的移動視角留下來。

說了這麼多缺點，其實如果我的配備夠快的話，應該上述的都是優點吧！現在來談談遊戲的感覺，這次還是有些 NBA 明星沒收錄，如 Jordan …等，還是沒收錄，沒關係反正會有人寫 patch，或你也可以由內附創造球員功能中來創造出他們來。自從學會能如何自由操控電腦後，就覺得愈玩愈像眞正 NBA 比賽一樣，常常會有最後逆轉，加上遊戲提供了許多精彩的動作，如 720 度大灌籃（如果我沒算錯的話）、第一時間灌籃…等，增加了這個遊戲的可玩性，目前我遇過最激烈的一場比賽是用多倫多暴龍對猶他爵士，竟然大戰連續三次的延長賽才解決掉猶爵士，那場眞是讓我膽顫心驚呀！最後用多倫多暴龍拿到總冠軍，能用實力不強的隊拿到總冠軍眞是太爽了，還有自從玩了這個遊戲以後，對 NBA 的球員及規則都比以前了解多了，這可以說是個不錯的收穫。

玩這麼多場，發現了一個 bug，就是有時我在籃下出手，球進但對方電腦犯規，電腦會把二分球判成三分球，這種情形發生好幾次了，不過都是發生在我出手時，電腦出手則一次都沒發生過，所以如果我罰球罰進就得四分了，眞的是太爽了，但還是希望 EA 能出 patch 改進，說了這麼多，如果你是一個 NBA 迷或籃球遊戲迷，勸你買一套來玩吧！不過最重要的是你的配備最好要不錯，聽說跑 SVGA 模式要順的話，最少要 Pentium-120 和 16MB 的記憶體。



從以前到現在，一直都對天堂鳥公司所出產的作品深具信心。所以等到「劍芒」推出之後，基於天堂鳥的信心與口碑，促成一股購買慾，就此展開一場「羅密歐與朱麗葉」的情節。

甫一進入主題畫面，玩家便可以看到一把非常華麗的劍，果然不愧是以「劍」為名的遊戲。故事的情節是這樣：亞倫是一個被遺棄在教堂外的孤兒，自小和同樣是孤兒的梅麗一同被女神宮中的美奈兒撫養長大。當他在一次採藥的途中，無意間救了一為被大野狼襲擊的公主，而莎西亞公主美麗的身影，便深深的烙印在亞倫的心目中。正當此時，國王舉辦了一次大規模的冒險活動，冒險者必須往返全國各地，去找尋國王放置的七顆寶石；而能夠獲得最多珠寶的人便獲得勝力，獎品是你所希望的任何東西。「為了與莎西亞公主在一起，我必須要獲得優勝。」如此的想法在亞倫的心目中滋長，於是便踏上遠征之途…。

遊戲的介面與以往的 RPG 有一些差異，那就是全部的主角共用經驗值；也就是說，你想要讓男主角變得很強，你就可以把全部的經驗值都給他，可是這樣一來，其他的主角想升級的日子

就遙遙無期了，所以勸你還是不要這樣做比較好。在金錢的調度方面，你可以不用擔心，因為每官過一個關卡，國王都會給你一大筆錢，足夠你買道具與武器提升；除此之外，這個遊戲分支式的劇情，也令人耳目一新，你可以選擇心儀已久的公主，也可以追求青梅竹馬的梅麗，但你又不以能腳踏兩條船。所以，該如何決定，將會是進行此遊戲時最頭疼的問題了！

總而言之，此次「劍芒羅曼史」的發行，又再一次滿足了 RPG 迷的期待，無論在美工、編劇、音樂方面都再再顯示創作俱佳的風範！一如先前所說的，希望天堂鳥公司能再接再厲、推陳出新，使我們這群忠實的 RPG 迷，能夠獲得更大的滿足！



筆者本身是星際大戰迷，所以只要是印〝STAR WARS〞標記的遊戲，筆者統統都有。而盧卡斯公斯公司也從沒讓大家失望，從早期的大腳之謎，到最近的異星搜奇、絕地大反攻Ⅱ…等，沒一部不是頂頂大名。

絕地大反攻Ⅱ是一套雙光碟的遊戲，一共有 15 段劇情，組成一部全新的故事，劇情主要是描寫帝國重建一座死星（一種超巨型的毀滅武器）而且新開發出了〝隱形戰機〞準備對反叛軍展開攻擊，反叛軍軍方於是派出你（新血一號）前往帝國本部展開攻擊，故事就這樣開始。打從遊戲一開始的動畫，就讓人嘆為觀止！幾乎和電影沒有兩，達斯．維得大君深沉的呼吸聲，直接撼動你心靈最深處令人毛骨悚然！玩家也可以打開字幕，那就跟電影沒有兩樣了。

遊戲的劇情編排的相當不錯，加上這套遊戲又是首次在星際大戰系列電影之外，以其為背景所拍攝的全新畫面，所以在視覺上絕對統是一流的；音效和音樂更是直接從電影上植移，這和〝鈦戰機〞相比，顯然更上一層樓。至於操作，最令人頭痛了！雖然本遊戲支援了鍵盤、搖桿、滑鼠；但由於十五段劇情不同，很難只用單一種就玩完，大都需要相互配合（除非用自定難度模式）不然很可能一直卡在某一關。說到自定難度模試，也是這套遊戲的特色之一，對於一些超級肉腳的玩家更是一大福音，你能想像自己開著萬年鷹號，從錯縱複雜的隧道中飛出來，是一件多麼困難的事嗎？不過現在有了它，即使用〝撞〞的也可以撞出隧道，和飛天隕石相撞也安然無恙，急的想看過場動畫的玩家，可以善用之。在解析度上，如果不是〝奔騰〞級的配備，還是選擇低解析度吧！不然您很可能發現自己的電腦變得超龜速語音和畫面搭配不起來…。

遊戲本身還提供了一套硬體偵測模式，可偵測玩家的 CPU、RAM、光碟機和螢幕顯示卡，還加以分級喔！說了這麼多優點應並不表示沒有缺點，比方說第二段劇情的開場動畫，玩家開著B戰機受到隱形戰機的突擊，竟然馬上就墜毀了（如果玩家玩過 X-WING 或是鈦戰機，應該知道B戰機是多麼的皮粗肉厚、強壯耐操，誰知如此不堪一擊）又如最後一章，破壞死星之後，斯達．維德大君駕著鈦式轟炸機逃出來，然後馬上啓動超空間跳躍逃的不知去向。（天啊！鈦式轟炸機何時裝載了這種配備？有點誇張）其實這也不算是什麼缺點，只是和 X-WING、鈦戰機上所設定的有所不同罷了！

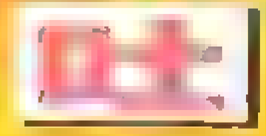
何不妨試試這個盧卡斯的大作？你一定會喜歡的，願原力與你同在！



看到軟世刊出「大富翁 3」的消息後，就開始存錢準備當個大富翁囉！但是天不從人願，Ⅲ代這次表現實在是不怎麼樣!?

先從容量談起吧！Ⅲ代居然爆增到23MB，卻沒有語音，亦非 SVGA，憑什麼要吃掉如此多的容量啊！再者，是遊戲創新程度，老實說毫無創新之處～Ⅱ代有的，Ⅲ代也有；Ⅱ代沒有的，Ⅲ代也沒有。大富翁系列最令人頭疼的就是電腦 AI，雖然在設計上有 12 位角色，可是每位卻笨的可以，舉例來說：如果孫小美現在有三百點點卷，可是到了黑市（或商店）居然只買一張卡或一樣道具，殊不知可一次多買…。語音方面也有待加強，只有在畫面上表現較鮮明活潑，希望狂徒工作室能努力創作、再接再勵。








超時空英雄傳說
發燒熱賣中
動聽的CD音樂.遊戲中可聽到
首首動聽,還可當CD音樂播放
太多東西等著您親自來體會
變化豐富的場景.有高山,河流,沙漠,火山,冰原,宮殿,
海上 還有隱藏關,神秘洞窟--共計36關49個戰場
突破困難在戰場直接表現
國內首創高達16層的地形高度變化,更具真實多變的場景
細膩的角色刻劃,多達百餘幅精心手繪的角色造型
操作界面--全程完全支援鍵盤,滑鼠
宇峻科技有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD
板橋市文化路一段127號2F
服務電話:(02)2720089
e-mail:johnnty@pc2.hinet.net. BBS:(02)2722471
韓文版代理:KOREA INTERNET CO., LTD
香港代理:偉榮科技有限公司 TEL:(852):23020080
北部代理:第三波文化事業有限公司 TEL:(02)7136959
中部代理:集品資訊有限公司 TEL:(035)773842 (04)254782
南部代理:花道電腦有限公司 TEL:(07)5872513



創造"天使們的午後～轉校生"在台銷售 10,000 套實績

日本重量級的

JAST 遊戲公司

正式登陸台灣

VANISHING POINT

三姉妹

迷走都市

天使たちの午後

雪猫

全程

中文字幕

日本 JAST 株式會社　研發出版 ● 版權授權

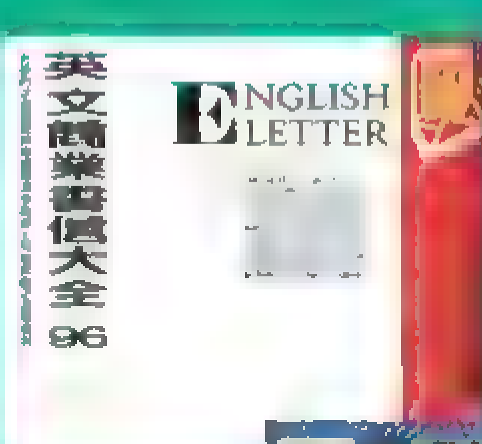
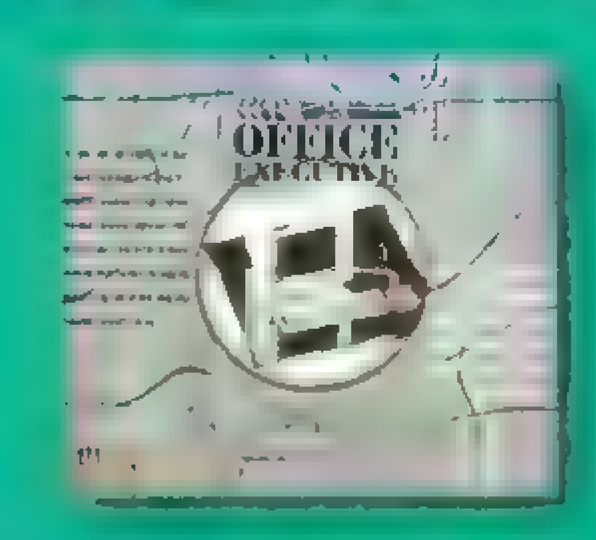
超聯國際多媒體聯盟　國際行銷 886-35-350679　國內代理 (07)5872513

訂貨專線　北區 (02) 7140892　桃竹苗 (035) 350679　中區 (04) 254782　南區 (07) 5872513



18
全程中文字幕
四月登場
迷走都市
天使們的午后 ～ 轉校生
JAST 出品
玩家不缺席　行家必收購
三姊妹
五月登場




學日語

英文商業書信大全96
ENGLISH LETTER

OFFICE EXECUTIVE


CLASSIC STAMP ENCYCLOPEDIA






TEXTURES OF LIGHT
Over 400 Photographic
PC COMPATIBLE
多多筆







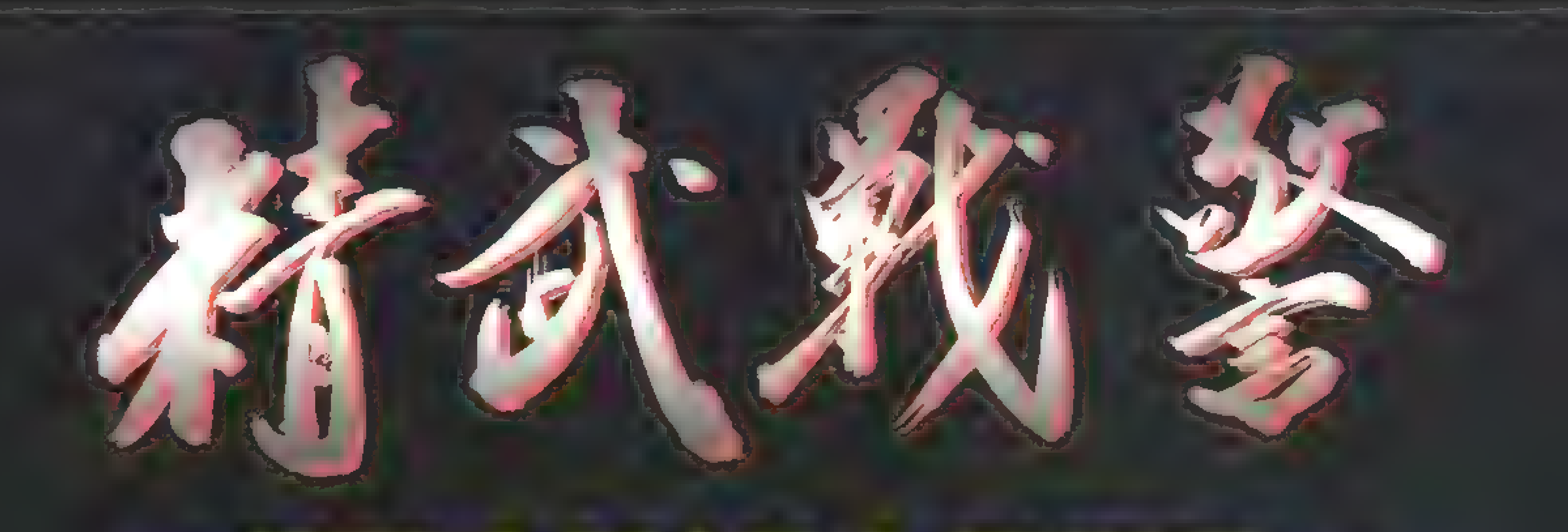
超聯國際多媒體聯盟

精武戰警

～危城AMIKA保衛戰～

史上最「悍」45°斜角即時戰略遊戲全球獨創全程

超3D 360°飛梭環場新視覺戰鬥動畫





超級另類RPG
史上最強 模式最新
魔島大冒險
研發出版 ● 版權授權

P·S創作群繼『嬉笑春秋』後又一SLG力作

AT-ROBOTS

機甲雄風

一場壯烈的超時空大戰
一群英勇的機甲戰將！
你！將主宰著這一場
跨世代風暴！

CD-ROM



●各式機甲戰將，武器裝備，任君選擇！
●全面採用即時移動系統，緊繃你的神經
●MOD格式音樂，震憾你的聽覺
●精彩動畫，讓你耳目一新！
●『天使帝國』『嬉笑春秋』知名企劃
一 佳澤最新力作





永和市福和路139巷
11樓之
TEL：(02)232-3670
FAX：(02)232-3671

企劃製作：博羽資訊有限公司
台北縣三重市　街210巷
28弄6號2樓
TEL：(02)986-01
BBS：(02)9

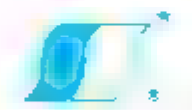
香港代理CompuMark Software (H.K.) Ltd. Tel:(852-2)286-4865 Fax:(852-2)7259961

大富翁 3

立足台灣　胸懷大陸

放眼全世界

★政府建地出租，飯店、辦公大樓、度假中心任您興建。
★機車、汽車、火車、飛機、輪船，交通工具大翻新。
★競爭激烈的房地產、股票市場，考驗您的投資眼光。
★收購最大的股份，就能成為多家企業的董事長。
★信用卡、高利貸、抵押借款，讓您資金運用更靈活。
★操作簡便，支援滑鼠、鍵盤及大宇搖桿。


大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL.(02)356-3567　FAX:(02)356-0969
(02)356-0955

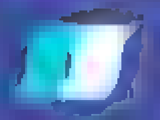
春秋爭霸傳2

問鼎天下

春秋時期，周王室權力衰退，雖稱天下共主，實已無法駕御各國諸侯，封國彼此征伐，各無不覬覦周王九鼎，號令天下。問誰能力敗群雄，先得九鼎，完成問鼎天下的霸業？

首創古代即時戰略

敬請期待



大宇資訊有限公司

繼 AmaranthⅢ 後受到日本玩家熱烈迴響的最新鉅作

革命

開國啓示錄

Amaranth KH

◆休德拉爾王國的建立共需經歷 ，場驚天動地的激烈戰爭

◆每場戰爭的進行最多可有 位指揮官同時登場，每一位指揮官統領數個戰鬥單位，各單位有 種不同的戰鬥屬性，單位成員的專長又細分為 類

◆精密的組織系統，化繁為簡的操作方式，配合戰略與戰術靈活運用，是一部將戰爭模擬作到接近真實地步的

◆浪漫的愛情故事，緊湊的劇情發展，個性化的人物造型與華麗炫目的場景絕對的身心雙重享受。

幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468




妖塔
2189
西元2189年，T市經過30年再開發計劃後，整個都市發生極大變化，所有自然景觀全部消失無蹤，取而代之的是一棟棟與天競高的建築物，在舉目所及的水泥叢林中，唯一引人注目的是一棟高聳入雲的摩天樓「亞德拉斯」，這座鶴立雞群的建築物雖然氣勢磅礡，卻流傳著許多關於它的不祥傳說。
亞德拉斯的啟用時間已經拖延許久，明天終於要舉行正式啟用典禮了，這時一股邪惡的陰風突然席捲而來，一群無辜少女就要遭遇魔界妖孽無情的摧殘。
幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
GREAP


天使集中營
日本AV界最新冒險遊戲鉅作
中日同步發行
完全移植中文版
特色
本片係日本KUKI公司耗費鉅資之96年最新強力大作，全片由真人與高解析度3D電腦動畫(CG)合成演出，緊張、激情、懸疑的劇情，根據您在遊戲中的決斷隨時會出現令人意外、咋舌的發展，外加震撼、爆炸性的戰鬥場面，是一套不可多得的互動式冒險遊戲
劇情簡介
男主角受委託於一項祕密任務中運送大批金塊到X惑星的禁區，途中太空船遭受不明怪物的攻擊而迫降，所幸一名具備超能力的女孩及時伸出援手，暫時解除了危機，然而他們兩人卻不知道這一切還只是開始，外星怪物集團的陰謀正虎視眈眈的展開
KUKI
幸福鴨
幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號四樓
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買



PANDA
PANDA
熊貓大進擊
GO
精彩大出擊
最簡單的規則
最歡樂的遊戲
智育遊戲
請闔家光臨
超未來的動物園
華麗的選擇畫面
迫力十足的魔頭
寒帶區中不可忽視的雪怪
令人目不暇給的遊樂區
熱帶雨林區中妙用無窮的傳送點
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393


力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
西楚霸王
項羽
熊貓軟體股份有限公司

殖民計劃 Colonial Project

打造心目中理想的未來城市
建立起唯我獨尊的軍事強權

您將帶領地球上第一批殖民者，前往到一個遙遠的外星球上，建立起您的殖民城市。在您實施各項都市計劃的同時，仍必須要採集、生產各種物資，不斷地研發科技，教育人才，並利用有限的經費整軍備戰，以對抗外來者的攻擊，一場攸關存亡的星際戰爭，即將在此展開……











融合策略與戰略遊戲，考驗您的謀略與智慧
全中文化的操作介面，讓您輕易地執行各項命令
不同的氣候與地形，展現多樣化的外星風貌
多種不同的攻擊手段，充分發揮您的雄才偉略
數十種建築設施，各具不同的效能與功用

Colonial Project



光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.


「將族」與「世紀末商業革命」作者聯手出擊
麻將大師
MAHJONG MASTER
上市熱賣
證書
COURAGE CASINO
標準台灣十六張
您有自信能打敗各路英雄成為「麻將大師」嗎？
歡迎高手前來挑戰
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP



運鏢天下

四大鏢局

碟片版發燒熱賣

光碟紀念版 隆重上市

上手容易，老少皆宜的策略遊戲，
可以體驗經營鏢局的辛酸與歡樂，
讓古代的鏢局重新展現在您的眼前。

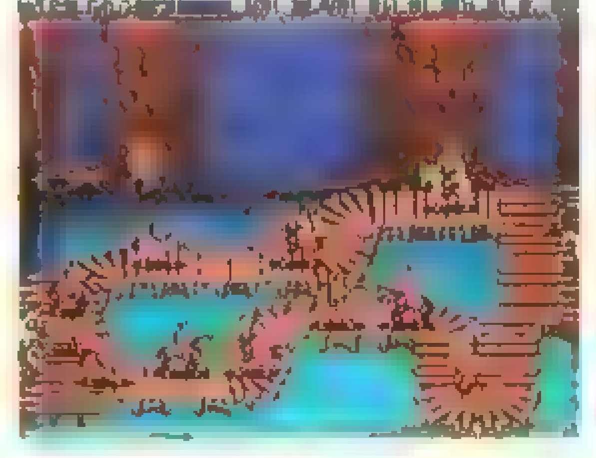












- 中國武俠風味的策略遊戲
- 模擬鏢局行規及營運狀況
- 四大鏢局，各有不同的競爭謀略
- 招聘及培養鏢師，擊退頑強盜匪
- 送禮給官府、山賊、幫派，各種手段任意發揮
- 超高智慧的電腦ＡＩ，挑戰您的作戰策略
- 奇石異樹氣勢磅礡的戰鬥場景
- 精緻柔美的數張地圖，名山古剎盡收眼底

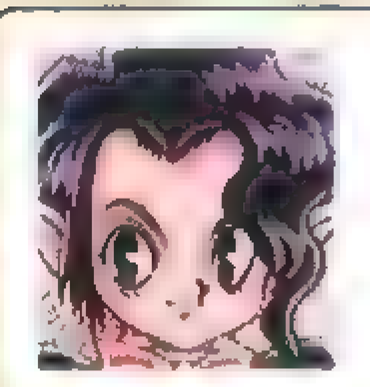



皇陵
壯觀神秘的
陵寢，埋藏地底三千年的絕世機密
重重關卡，步步危機的冒險之旅
光譜資訊有限公司
TIME TECHNOLOGY CORP.

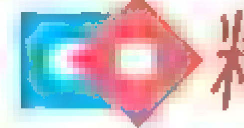
最佳的少女育成模擬遊戲　無限好評 熱烈典藏中!!

親愛的爸爸，
您辛苦了！
喝杯茶
休息一下。

美少女夢工場II



256色 光碟豪華 典藏版
支援 DOS/WINDOWS/WIN95
加入新的事件/表情/語音效果
前所未聞的悠揚音樂
是最值得典藏的精品!!


精訊資訊　GAINAX



精緻SLG大戲 現正熱賣中!!



- 媲美日式精緻風味的戰略模擬遊戲。
- 真正模擬多層戰鬥、多重推動。
- 革除非得依循傳統"主角等於絕對正義"的劇情弊病。
- 全畫面及單位畫面的道具攻擊。
- 戰鬥採用擬真全動畫攻擊，共使用超過七千張動畫。
- 精彩的過場動畫，絕非短短的一兩句話帶過。

CD-ROM 光碟版

精訊資訊有限公司

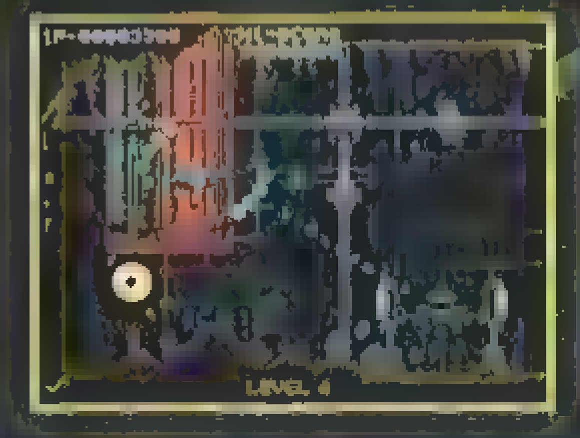
SIDELINE
邊緣戰區

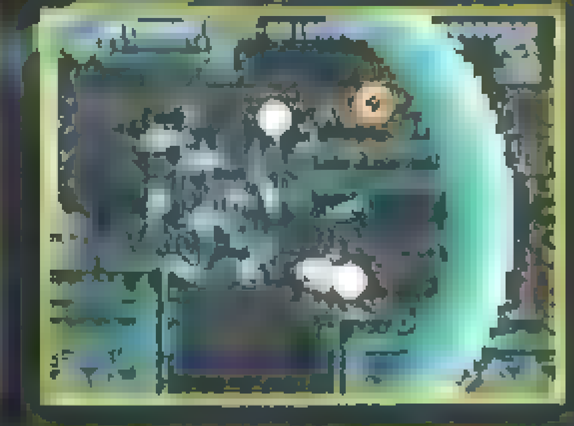
位於帝國邊境小行星帶上的防衛要塞失去了聯絡，調查發現已遭敵軍佔領，可能成了入侵帝國的前哨站！

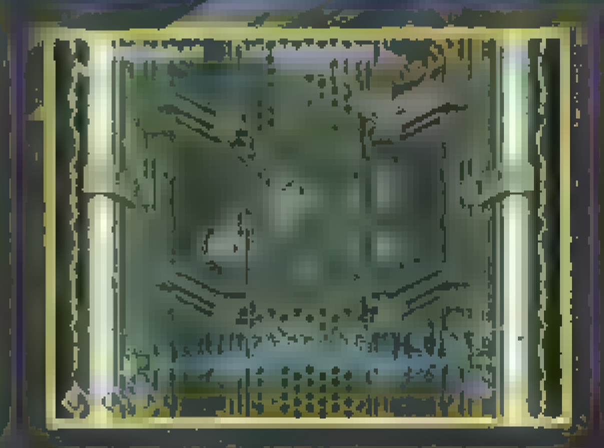
身為邊境守備軍一員，你必須負起保衛邊境的使命，打擊敵人收復要塞！弟兄們，出發！！給敵人來個迎頭痛擊！！

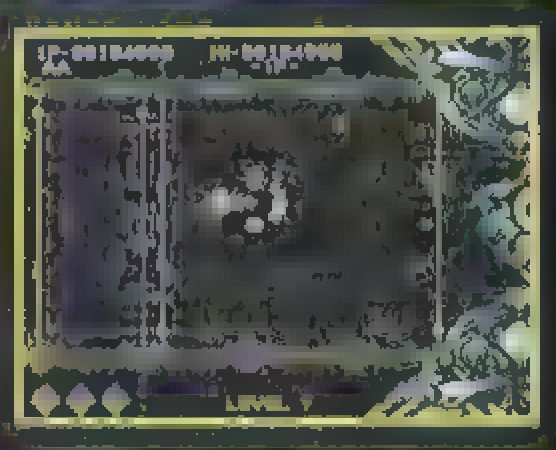
- 個人電腦上的遊戲流暢度比不上遊樂器？你該試試「邊緣戰區」！
- 個人電腦上的射擊遊戲水準比不上大型電玩？你該試試「邊緣戰區」！
- 個人電腦上玩過的射擊遊戲水準都不夠好？你該試試「邊緣戰區」！

他不是一般的射擊遊戲，邊緣戰區是個製作水準令你刮目相看的精品！！









設計研發 光畫科技

國內代理發行



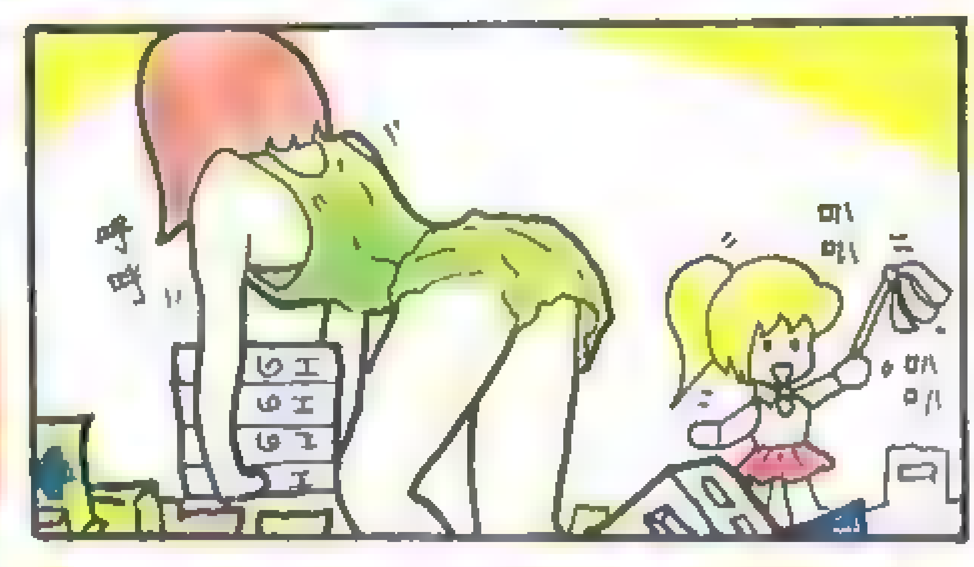
精訊資訊

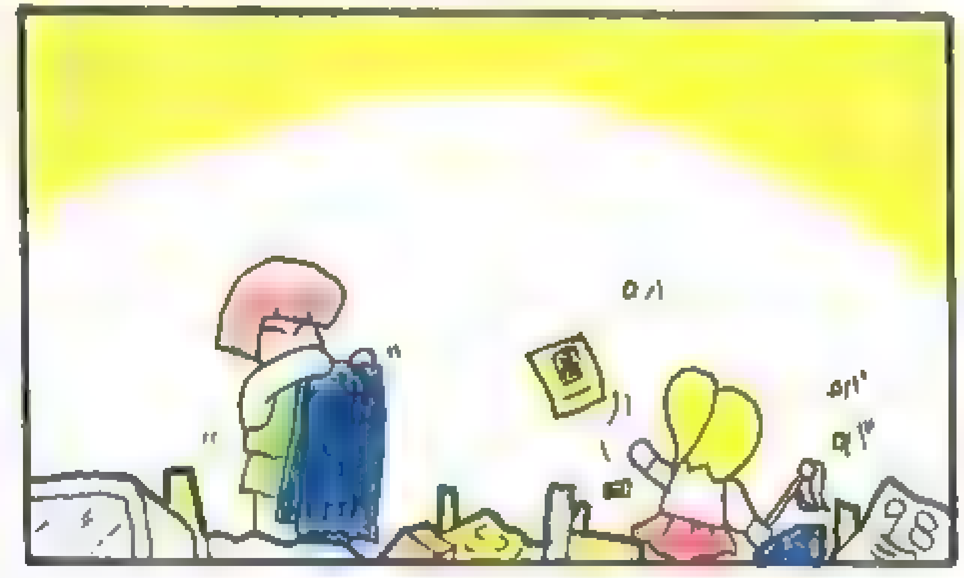


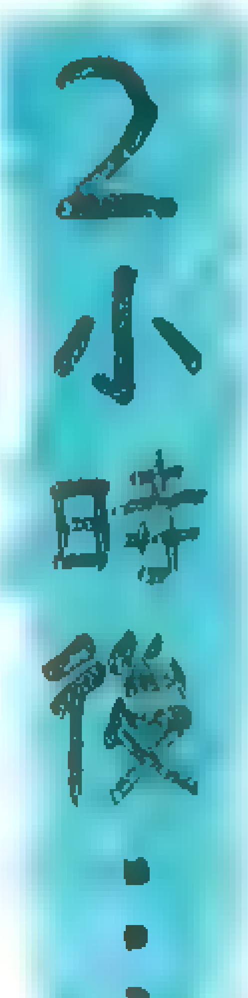
98
精品店
☆圖文：GRX☆
8P


現在!!該是我們好好整頓環境的時候了！
行動!!
噹噹，你在說什麼啊！你又不是民選首長

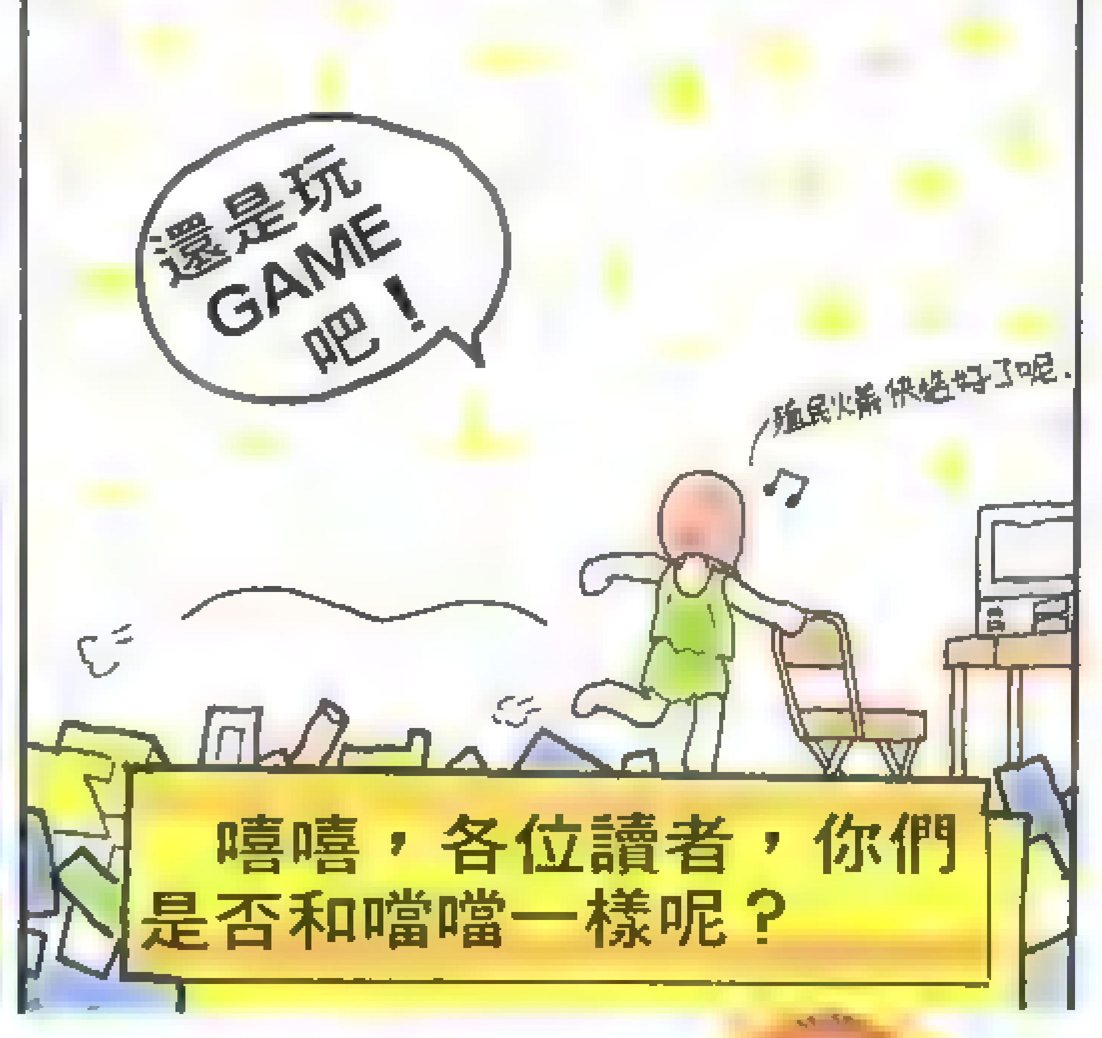

嘻嘻，是該打掃精品店了啦！

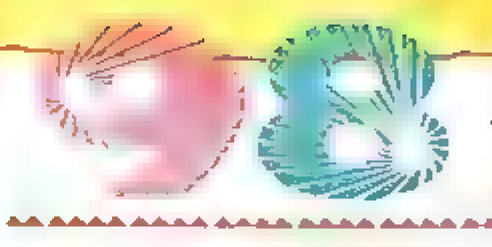





2小時後…


好累啊！還要掃多久啊!!


還是玩GAME吧！
嘻嘻，各位讀者，你們是否和噹噹一樣呢？



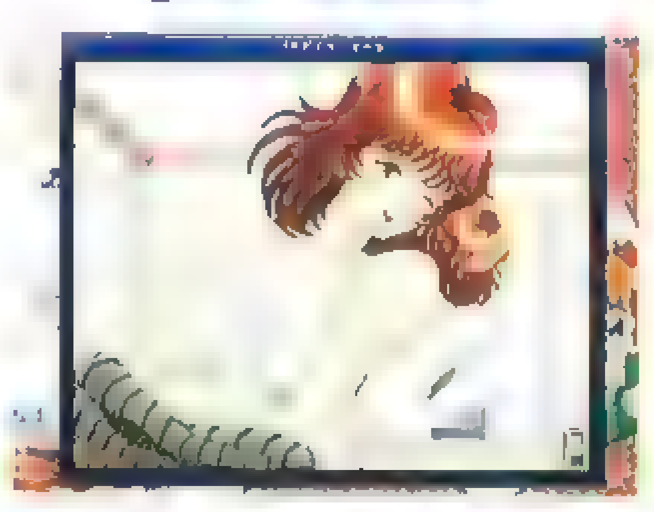
精品店

Paradise Call

●所須配備：日文 WINDOWS　●HDD：光碟專用
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源



來打個電話吧！



令人期待的一刻

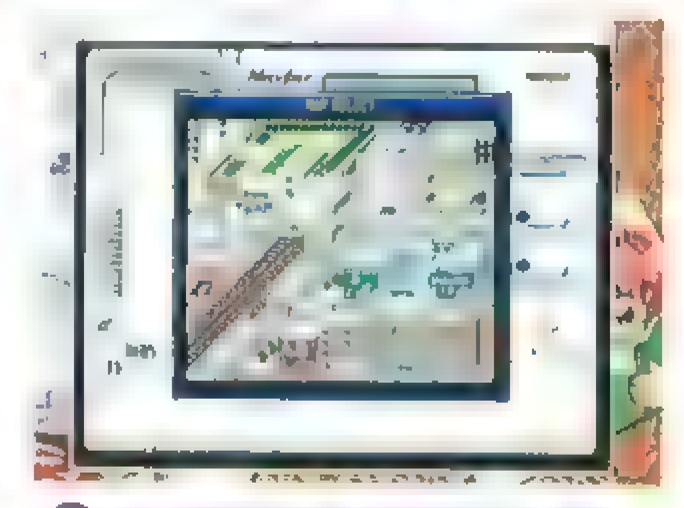
大家好！歡迎再度光臨精品店，我是店長 GRX 。這次店裡首先要為大家介紹的，是一款 NEXTON 出品的『打電話』遊戲－ Paradise Call 。

『打電話』遊戲？？嘻嘻，相信大家一定很好奇吧！其實也沒什麼啦， Paradise Call（以下簡稱 PC ）的遊戲方式便是提供給玩家一具電話，讓玩家和打電話來的女孩子瞎掰。當然，如果雙方談得盡興的話，還可以將對方邀出來約會一番呢！哈哈，相信大家聽到這裡應該明白了吧？沒錯， PC 便是一款模擬『電話交友中心』的遊戲啦！

不過，遊戲內容雖然獨特，但 PC（ PC 這縮寫念起來總是感覺怪怪的耶）本質上還是個 AVG 遊戲而已；而且，雖然女孩子不少，但一下子（兩小時）便玩完了、遊戲內容稍嫌短了些。不過話又說回來，您也不能怪它短喔！因為遊戲中所有的對話可都是全程語音的呢！所以，對日文對話有興趣的玩家們，可別錯過這練習聽力的大好機會喔！



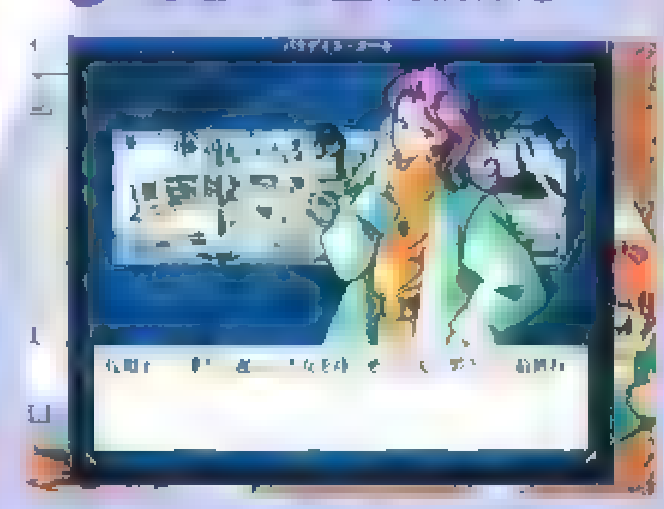
遊戲畫面都是 256 色的喔



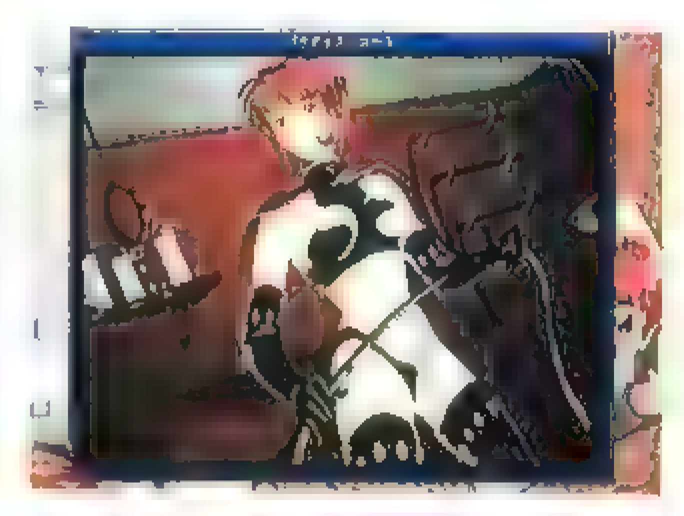
找到要約會的地點了嗎？



噢喔！鼻血流出來了…



和佐知子小姐的初會面



糟了，這下約到大姐頭…



多嫵媚的曲線啊！



店長的日文視窗底圖（可愛吧！）

霧島診療室の午後

●所須配備：NEC PC－9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源





一開始就讓人吃驚的載入畫面



這就是霧島小姐本人

接下來要爲大家介紹的是一款由 May－Be SOFT 所設計發明的美少女 AVG 遊戲－霧島診療室の午後（以下簡稱『霧島』）。

顧名思義，『霧島』這遊戲的內容便是所謂的『玩醫生遊戲』啦！故事開始於醫院院長出差的那一天，由於院長不在，所以院長女兒『霧島響子』便鼓起勇氣代替父親的職位，替病人看起



喂喂，別隨便動粗嘛！



您好，有什麼不舒服嗎？



遊戲的美工水準不錯喔！

病來了；當然，重點在於這醫院可不是普通的醫院，它是一間專門幫女性解決 SEX 問題的精神科醫院。女醫師＋女護士＋一大堆女病人，嘻嘻，接下來的就讓



可愛的護士小姐



你你，要幹什麼啊？

玩家自己去想像了喔！

さあ’貴女の悩みを聞かせて…

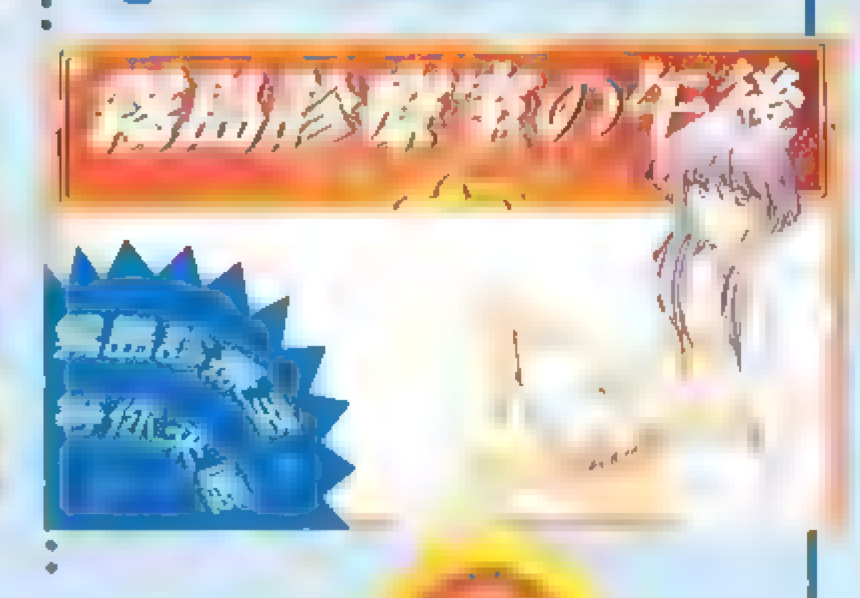
雖然遊戲標榜著『模擬醫生』的特色，也就是說病人對您的感覺與對話，會隨著您的醫療表現而有所不同。不過『霧島』其實只能算是改良的多劇情式 AVG 而已。還好遊戲在圖形上的表現還算不差，要不然還真的會有一些受騙的感覺呢！



唉，你是出來被扁的嗎？



什麼，你說你 22 歲了!!



ここは樂園莊



● 所須配備：NEC PC－9801 VM 以下　● 滑鼠：支援
● HDD：支援　● 音源：FM 音源



樂園莊的嬌房客



天啊！小姐，需要我幫忙嗎？

其實，有時候覺得日本遊戲的名字實在是取得蠻有趣的。像這款由フォスター所設計發行的美少女 AVG 遊戲，就有個看了會讓人會心一笑的名字－ここは（這裡是）樂園莊。



對於這樣的美工水準，你還能要求什麼呢？

『ここは樂園莊』的故事內容非常簡單。話說主角有一天受叔父之託接下了一棟公寓的管理權，就在他登門拜訪每一個訪客之後發現，這間公寓的住客竟然全都是女的，幾乎可說是一棟女子宿舍了；當然，之後主角便發生了一連串的艷遇與事件。而整個劇情所給人的感覺，便有如遊戲的名字一樣『這裡是樂園莊』啊！



哇！好好吃的樣子呢？



不要怕！有我就搞定了



你你你，是美少女戰士迷嗎？



好媚的房客啊！



呼呼呼！小藍點的

就一個 AVG 來說，『ここは樂園莊』在人物美術上的表現可說是一流的（關於這點，看過遊戲畫面的玩家應該是不會有意見的吧），不過其在內容上卻是馬虎了些（甚至能說只比純看圖式的 AVG 好一些而已）。其實店長覺得如果能在內容上加強一些的話，那『ここは樂園莊』應該能在排行榜上有一番好成績的。



不能怪我喔！是你自己不小心的



感人的一刻啊！

快楽の掟

-蒼い体験-

●所須配備：NEC PC－9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源


故事介紹畫面


從門縫"不小心"看到的畫面

這是由 Moonchild 所設計發行的一款美少女 AVG 遊戲，其在雜誌上所打的廣告詞中，最大也最顯眼的便是底下這一行字：

『過激さゆえの 18 禁ソフトです』

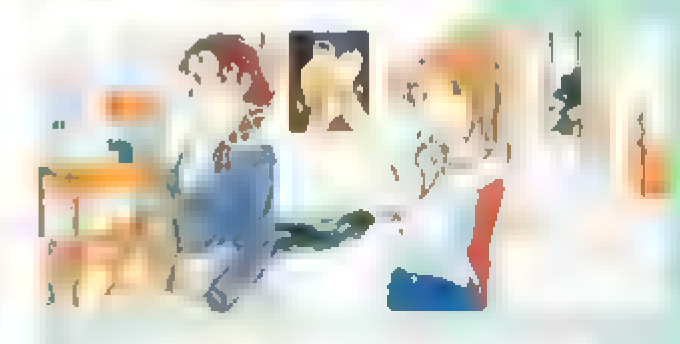
看到『過激』與『 18 禁』這幾個字，相信大家應該知道這遊戲的重點是擺在那個方向了吧！既然遊戲的重點是在那上面，那畫面的美型度應該是不錯的了


相信嗎？她女孩念高中了


嗚嗚，當家教老師真好


鄰家漂亮的姐姐

喔？嘻嘻，如果您這麼想的話，那您可是會大失所望。『快樂の掟』雖然在畫面上的表現並不是太差，不過也實在不是很好。而


什麼，你同學也要一起補習啊！


令人心動的一刻…

且，除了畫面之外，『快樂の掟』在劇情內容上的表現也不佳，介面也沒有什麼獨特的表現，就整體而言，可說是蠻平凡的一個 AVG 遊戲。

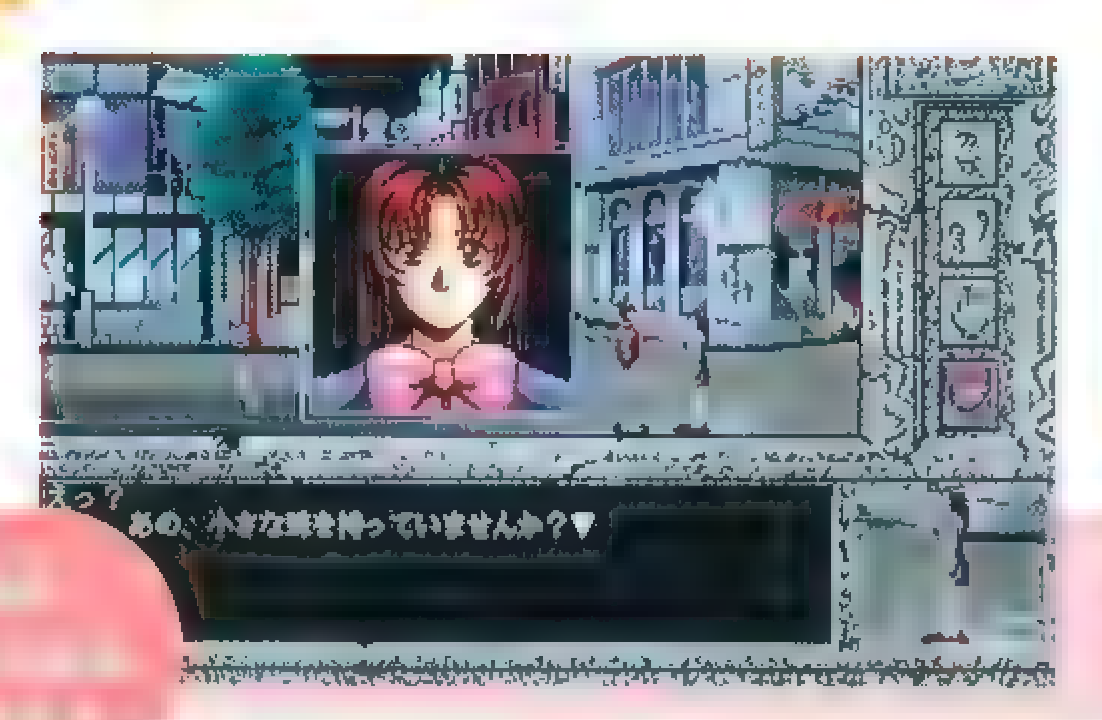
唉！其實由於 98 上的美少女遊戲實在太多了，您也不能要求每一個遊戲都能有相當的水準。不過，站在玩家的立場而言，當然是不希望軟體公司在廣告上太過誇張與不實的啦！


這家庭…很富有喔！

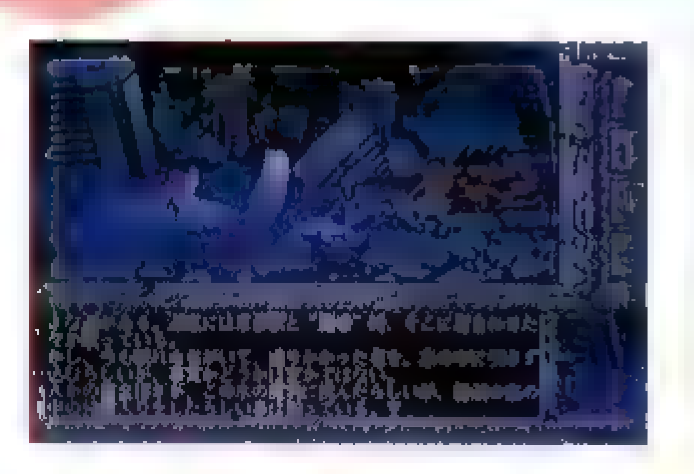

您還在猶豫什麼呢？


………

魔京傳



●所須配備：NEC PC－9801?? 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM音源



殘破不已的都市



京都一景

嘿嘿，這次精品回顧要爲大家介紹的，是一款非常非常獨特的遊戲。該遊戲給人的感覺與表現出來的效果，可說是



好破舊的巴士站啊！



糟了，被它圍住了



這是什麼東西啊!!

當時98史上獨一無二的（就算是今日，能與其媲美的98遊戲亦屈指可數）。這遊戲便是由日本クリエイト所發行的動作冒險遊戲－魔京傳。

以崩壞後之京都爲舞臺的『魔京傳』，其故事內容可說是有點類似『里見八犬傳』般的俊男護美女。而在遊戲類型上則是類似美式的動作冒險遊戲。當然，魔京傳最讓人歎爲觀止的，正是



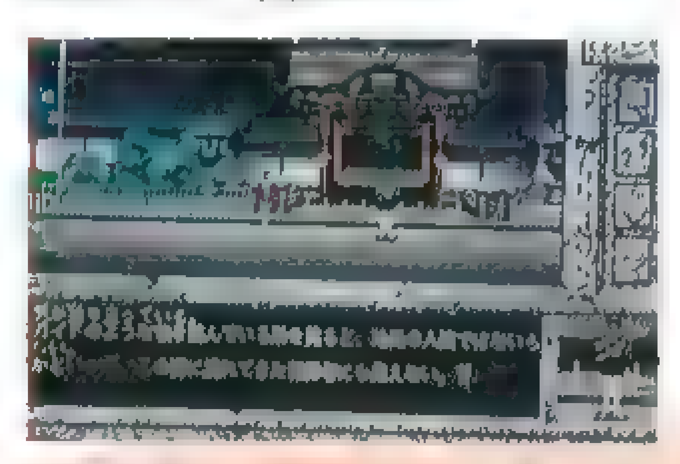
陰暗的地下通道！



找到線索了

它那細膩精細的遊戲介面。

由於是動作冒險遊戲，所以玩家必須操作主角在畫面上不斷探索。在『魔京傳』中，你不僅可以看到主角跑步，轉身，拔槍，倒地等各種細膩的動作，而且還可看到隨著背景所做的光影變化。加上華麗的場景與巨大的頭目，『魔京傳』有時還眞會讓人玩到大吃一驚呢！❶



[illegible]



這下子被封住了



好大的怪物！

98精品店 疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症，或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店 GRX 店長收既可

桃園 鐘讀者

Q：請問，在 82 期的精品店中有一張等身大的H圖，是怎麼抓的啊？又，DOS／V的GAME要如何抓圖呢？

A：82 期的那張圖，是用正片相機直接拍下來的啦！至於 DOS／V的遊戲，你可以去找一套叫 SCREEN THIEF（螢幕盜賊）的抓圖程式便可抓圖。

北縣 唐讀者

Q：請問店長，八百屋遊戲的介紹能不能多一點（每次都只有兩款），又能不能把該遊戲攻略也一併刊出啊？

A：呼呼呼，又是一個懷疑店長一魚兩吃的人。唉，請大家告訴大家，八百屋是由 RXZ 老爺爺負責的，不是 GRX 大哥哥所開的分店。

又，RXZ さん，起床了！有您的信喔!!

台北 王讀者

Q：請問店長，在台北哪裡有討論 98 遊戲或 DOS／V 遊戲的 BBS 站呢？

A：我想您指的應該是一般的 BBS 站，而不是學術網路（NET）的站吧！不好意思，店長不知道耶！如果有玩家有在台北開設討論 98 遊戲或 DOS／V 遊戲的 BBS 站，請來信告訴店長好嗎？

台北 許讀者

Q：請問店長，在台北哪裡可以買到便宜的 98 和遊戲呢？

A：目前店長只知道在台北的光華市場及萬年百貨那邊有在賣 98 的東西。不過價錢是絕對"不便宜"的。不過如果您真的找到便宜的 98 及遊戲的話，可別忘了通知店長造福大家喔！

編輯後記

最近和朋友之間的話題又再度回到 Win 95 上，不過探討的依舊是老話題：電腦烏托邦對遊戲的影響，在長遠上究竟是正面還是負面？

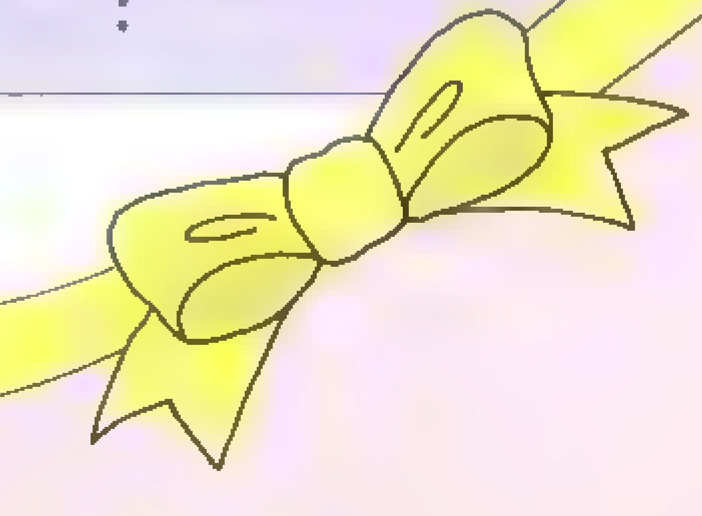
從 Win 95 發行上市到現在，雖然在遊戲市場已經有一段時間的考驗與衝擊，但可惜，目前結論依舊是沒有答案的；沒有人可以推翻對方所有理論，也沒有人能為自己的理論提出絕對證明。

嘻嘻，算了。姑且不論來"開"者的理論如何，就目前的現實面來說，98 的玩家們也將面臨和 PC 玩家們一樣的難題－不裝 Win 95 就玩不到許多大作品新遊戲了。

問題是，98 配備的價格平均是 PC 配備的三倍有餘，PC 都要花近十萬才能擁有夠格跑 Wind95的配備，那 98 呢？

呼呼呼，今晚，享受一下惡夢吧…

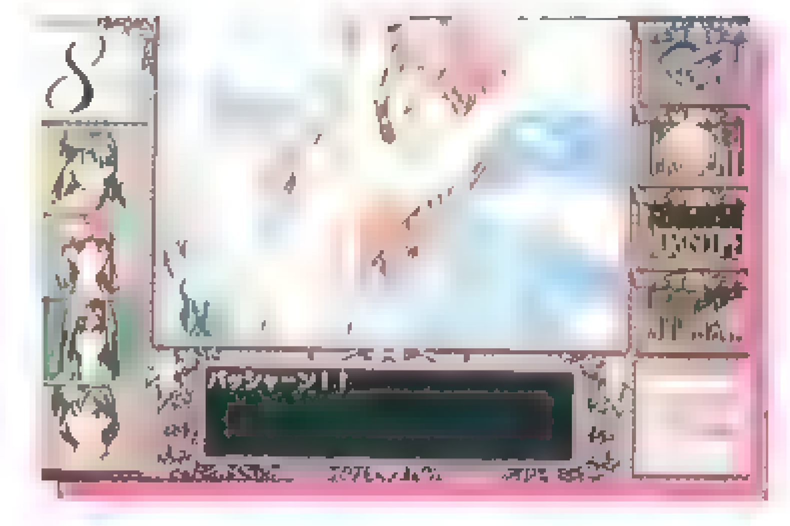
GRX

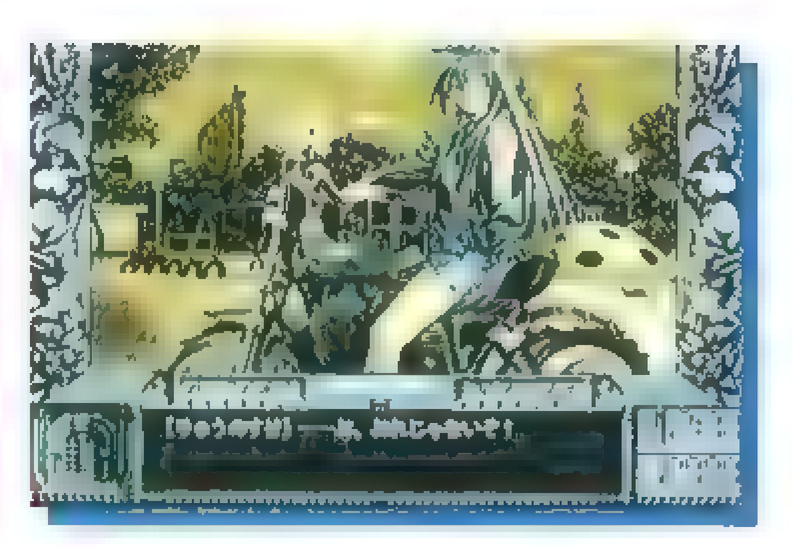




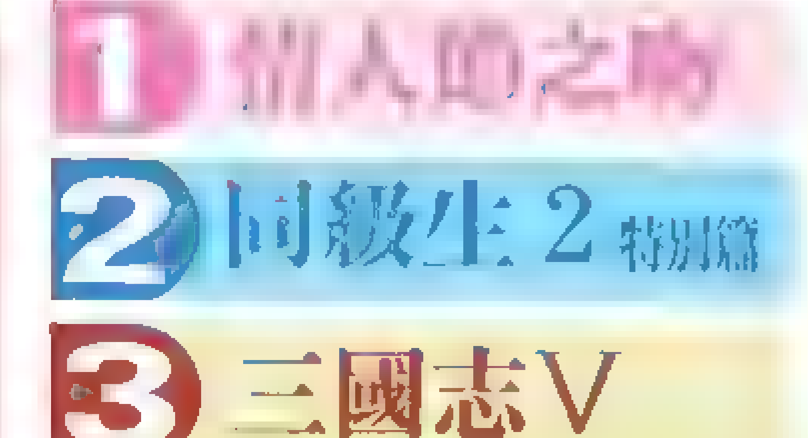
DOS/V八百屋

やおや









最近生意可是越來越不好做了，店長爲了要迎合時代的潮流，還特地把門面裝修了一下；換上了 JWIN 95 後，櫃子上的東西看起來是整齊多了。話說回來，都還得感謝特約作家遊戲駭客的幫忙，要不然玩家可沒有機會看到這麼多新的遊戲喔！雖然他不會吞劍也不會跳火圈，不過對日本戰國史可是有相當程度的研究呢！這期我們也請到了他老人家，爲各位跨刀演出光榮的 JWIN 版三國志V喲！雖然換上了「JWIN 95」，而店長手上也有 JWIN95 ONLY 的遊戲，還支援了 MICROSOFT 的 DIRECT X 技術，不過表現實在是慘不忍睹，所以店長還是先介紹這兩款遊戲給大家－情人節之吻和同級生Ⅱ特別篇。

前者是一個相當不錯的 HG 喔！熟悉美少女夢工廠系列的玩家，大概會回來投身追求女友的行列；同級生Ⅱ大概就不用店長再多費唇舌了吧！相信大家都已經在前些時候的同級生Ⅱ票選活動中投下神聖的一票了。有很多玩家都已經在喊「給我同級生，其餘免談！」如果你還不知道的話，就趕快回去翻翻舊雜誌吧！開店囉！

／RYL



情人節之吻



情人 情人

不知道玩家會不會有這種感概，每當情人節的時候，總看著別人收到大包小包的巧克力，吃在嘴裡甜在心裡，可是自己卻從來沒有這種際遇，或者在七夕的夜裡，一個人孤單地流連在遊樂場，和螢幕上的俏麗約會，看著街上男男女女出雙入對，自己一個人躲在電影院的角落裡啃瓜子。唉！沒有女（男）朋友陪在身邊的情人節眞是難過。不過今天情人節之吻（VALENTINE'S KISS 以下簡稱 VK）的男主角就和你有一樣的遭遇，已經高中三年級的主角，決定用晚上打工賺的錢好好地追個女孩子，讓高中生活留下一個最甜美的回憶。

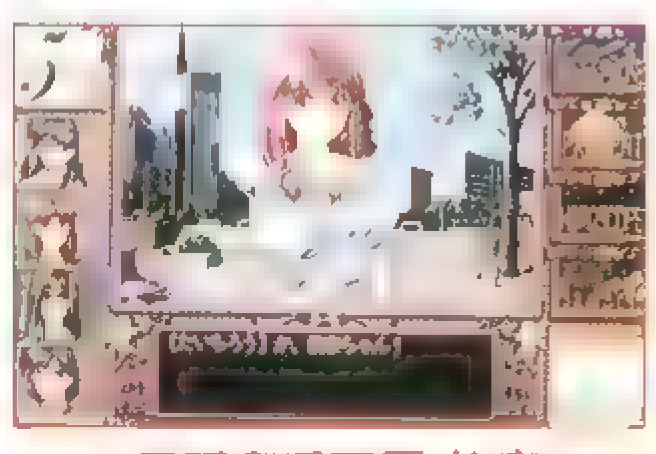




預告

美女 風情

遊戲中有四位個性截然不同的女主角，有溫柔婉約型的、有多才多藝型的、有樂天知命型的、還有調皮搗蛋型的，端看玩家喜歡那一型的女孩子；如果看上了就放手去追吧！如果你要知道每個女孩的資料，可得好好看一下文末的秘密檔案喔！雖然玩家在追求女孩的過程中可能遭遇到不少挫折，但是千萬不要灰心，你要知道如果讓喜歡的女孩子從眼前逝過，若干年後再相遇時，她可能已經是幾個孩子的媽了！



電玩高手栗原 佳奈

那時候任憑你心中如何地懊悔、跺斷了腳也於事無補，所以說，「有花堪折直須折，莫待無花空折枝」，四位女主角長得都蠻符合她們的個性的，在圖書館相遇的山科涼音看起來就是溫柔體貼那型的，而在水族館相遇的日比野幸美就是一副弱不禁風的林黛玉型，經常生病，有時候還會因為生病而失約呢！



嫻靜多聞的日比野幸美

行程 安排



玩家必須透過行程表的安排，排定休假的時間，在休假的時候到外面去逛逛，等知道了四個女孩子的電話後，再利用休假的時候留在家裡，打電話給你喜歡的女孩。如果你想要同時追四個女孩的話，可眞得費點心思咧！不過筆者勸你不需多此一舉，因爲最後玩家只能選擇一個表白的對象，唯一的好處是可以欣賞到比較多的 H 圖片，女孩對玩家的好感度可以夜觀星象得知喔！當玩家向天空中的星星許願的時候，就可以從女孩的星座得知她

對你的好感度，如果玩家操之過急的話，約會時過份的舉動可能帶來反效果，這就要看女孩的個性和她對你的好感度而定了。玩家可以趁著行程表上有兩條藍斜線的日子去買些禮物，在這一天所有的商店都會有打折的商品出售，至於要買什麼禮物，那就看玩家所追求的女孩嘍！很好笑的是，如果玩家送官能小說之類的色情刊物給女孩的話，可是會被她父親給攔截的哦！如果送錯了東西，賠錢事小，讓女孩反感那才眞是不划算咧！可是千萬要記得送生日禮物哦！對好感度的提昇有相當大的作用，如果失約了，也不要忘了送個禮物過去，一束鮮花就可以挽回兩人的感情。至於約會，當然也要挑日子囉！看看你的行程表上除了雙藍斜線之外，是不是還有笑臉、哭臉之類的符號，這就留給玩家好好去品味了，在假日的約會可以約她去看電影、逛動物園、參觀美術館，不過並不是每次約會都能成功的，當她對你的好感度逐漸增加的時候，就會出現許多阻撓，打電話去會被女孩的家長羞辱、



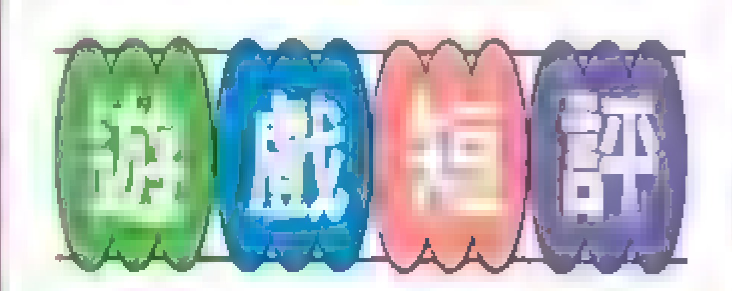
善解人意的山科 涼音

約會被放鴿子以及被女孩的男友威脅等等，這時候就是考驗玩家的時候了。筆者覺得時間的安排



行程表的排定

相當重要，因爲工作到何時是一個類似骰子的星期表在跳動，如果玩家沒有先訂好休假時間，很容易就錯過重要的約會，休假太多又會沒錢買禮物和帶她出去玩，實在是蠻傷腦筋的！



VK 雖然不像 PS 上的名作純愛手札般有著豐富的對話和劇情內容，也不像美少女夢工廠一般多采多姿，更沒有同級生那樣引人入勝，但是卻是個相當不錯的戀愛模擬遊戲。簡單的設定卻眞實地反應出現今社會上的種種現象，在美工和音樂的表現上也具有一定的水準，比較可惜的一點就是角色太少，遊戲進行的方式相當簡單，使得它難登大雅之堂，不過以遊戲中對每位女主角的用心程度而言，我們不難看出日本遊戲在這上面所下的功夫，如果你還在七夕的深夜裡夢見春麗，不妨試試這款簡單又不失樂趣的情人節之吻。

除了這些個人資料之外還有喲！如果想要擄獲女孩的芳心，當好感度達到七顆星時，記得一定要在聖誕夜把她約出來，這樣才有可能達到八顆星；如果約不出來也沒關係，但是記得當天一定要排休假，晚上就可以遇到你的「她」喔！此後每次約會時都要送禮物，不能只是打打電話，另外一個重要的節日是七夕。還有，女孩的生日，千萬別忘了喔！



喜歡調皮搗蛋的相川 みずき

除了這些個人資料之外還有喲！如果想要擄獲女孩的芳心，當好感度達到七顆星時，記得一定要在聖誕夜把她約出來，這樣才有可能達到八顆星；如果約不出來也沒關係，但是記得當天一定要排休假，晚上就可以遇到你的「她」喔！此後每次約會時都要送禮物，不能只是打打電話，另外一個重要的節日是七夕。還有，女孩的生日，千萬別忘了喔！

秘密檔案

秘密檔案	相遇地點	生日	星座	血型	社團	目礙
山科　涼音	圖書館	12/30	山羊	A	歸宅部	家境欠佳，已有婚約
栗原　佳奈	遊樂場	10/10	天秤	O	輕音部	混混學長，功課不好
日比野　幸美	水族館	9/15	處女	AB	文藝部	身體欠安，溫室萌花
相川　みずき	映畫館	4/21	金牛	B	舞蹈部	社團活動，太過活躍
五條　泰則	五條財閥少東，與涼音有婚約，標準的大少爺模樣，欠扁！					
木島　恒夫	教佳奈玩遊戲的學長，看起來就是個小混混！					
泥本　善行	企業經營顧問，幸美的父親，給你錢希望你從他女兒面前消失。					
小島田　勝利	體育系出身，みずき的學長，競爭對手之一。					

／RXZ



同級生Ⅱ特/別/篇

重回高中生活



略帶醉意的美佐子是不是很誘人？

看到排行版上居高不下的同級生Ⅱ，著實讓店長有點吃驚，相信特別篇的發行，也會讓許多玩家趨之若鶩吧？ ELF在搬新家之後，原本讓許多玩家期待的下級生，到目前為止還沒有上市的消息，反倒是先推出了同級生Ⅱ的特別篇，讓玩家們再次回味八十八町的生活。在特別



哇！這就是我朝思暮想的唯嗎？

篇三塊1.44M的磁片中，可真是塞了不少東西，一共有三個小型的冒險遊戲，而舞台則仍是以玩家們熟悉的八十八町為主。下面就由店長一一為各位介紹一下特別篇中的內容吧！不過讀者在看圖的時候可千萬別嚇著了，因為三個遊戲把許多玩家熟悉的人物做了一番變動，每一個獨立的單元都有著截然不同的風格呢！



卒業生

還記得同級生的三四郎嗎？從八十八學園畢業的三四郎考上了東京帝大，趁著暑假的時候當家教，正巧地點就在八十八町，畢業兩年後再次回到高中時代求學的地方有什麼感觸呢？是不是



天啊！片桐老師殺人了！



請你稍等一下喔！

就像玩家重新回到這個熟悉的舞台一樣，讓人覺得有「人面不知

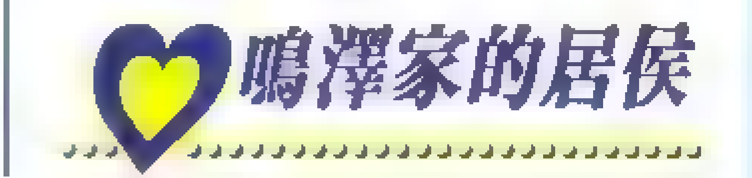


妳在做什麼？



哇！那A阿呢！

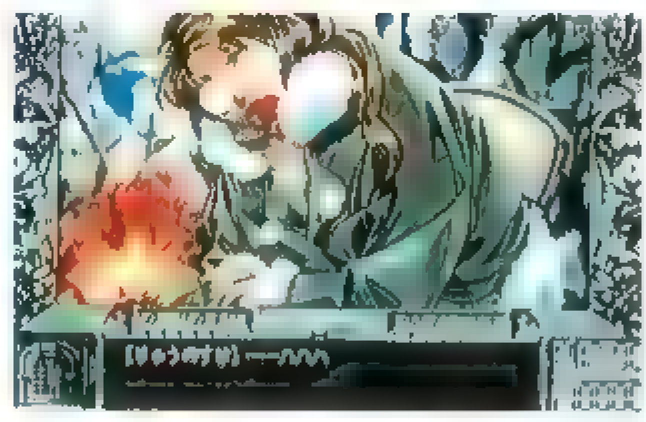
何處去，桃花依舊笑春風」的感覺呢？在卒業生中加入了幾個竹井正樹筆下的新角色，使得原本人氣就相當旺的玩家又要為之瘋狂了。這次你還是會向鳴澤唯告白嗎？相信熟悉同級生Ⅱ遊戲方式的玩家，又可以重新體驗高中生活的多采多姿了！



鳴澤家的居候

在這個單元裡面可是有著相當大的變化喔！當你睜開雙眼的時候，如果看見胖得像豬一樣的鳴澤唯時，可千萬別要嚇著了，





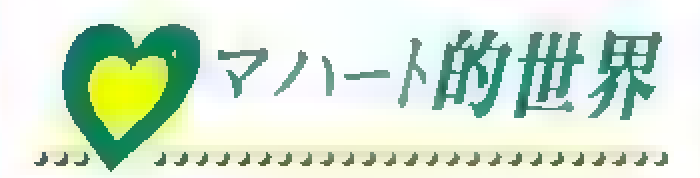
不得了，頭髮燒起來了

這只是遊戲跟你開的一個玩笑罷了。玩家在遊戲會發現所有的人都不對勁了，除了男生之外，所有的女生都變得十分奇怪，譬如說友美居然變成你的姐姐、一向自律甚嚴的美佐子喝酒的樣子實在夠驕的、原本的鳴澤唯居然推銷起保險套來了。像這些不倫不類的事情，一定會讓喜愛同級生的玩家捏一把冷汗，不過咧！呵呵，店長前面不是說過了嗎？當



妖…妖怪啊！

玩家真正從夢中醒來的時候，就會發現這原來只是一場夢，真要是讓玩家去照顧茶坊的生意的話，恐怕丟掉的就不只是 1500 元了，切腹的情節大概會天天上演吧！



マハート的世界



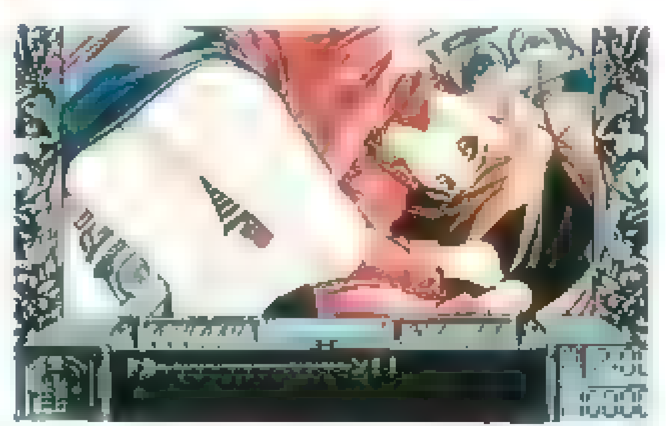
玩家投稿

如果玩家在「鳴澤家的居候」中就嚇壞了話，在這個單元大概會口吐白沫，因爲所有的人物全都像妖怪一樣，當你看見友美拿下有眼睛的眼鏡時，可能已經不醒人事了，更別說跟著片桐老師到車站，親眼看她掏出手槍，把她認識多年的男朋友打成蜂巢般地慘不忍睹了！不過在這個單元中還是有幾個値得一提的地方，等待玩家的發掘，其中之一是同級生Ⅱ的攻略，玩家可以進入某些原本是同級生Ⅱ中的機智問答處找到它；其二則是玩家來稿，在遊戲中刊出了三張 CG 畫稿



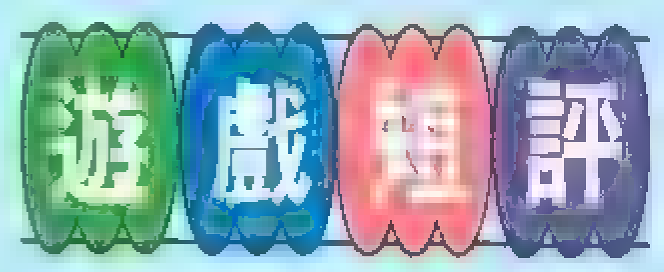
古典美人櫻子

，看過之後玩家一定會認爲在雜誌光碟裡的 CG 都畫得比他們好咧！如果你也一時技癢，想表現表現的話，也可以把你心愛的作品寄到『日本國東京都新宿區百人町 2-21-27 ペアーズビル 1F SP ディスク』就可以了，也許在 ELF 的下一篇作品中就可以



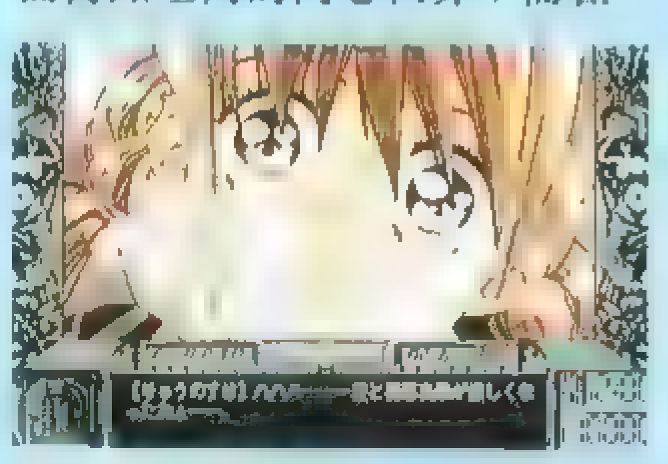
在馬路練跑很危險的

看到出自台灣玩家手中的大作喔！



遊戲短評

在這三部曲裡面店長覺得眞正承襲了同級生Ⅱ遊戲方法的是卒業生，雖然這三個遊戲分別以不同的角度來詮釋在同級生Ⅱ背後許多不爲人知的事，企圖將遊戲的舞台延展到過去和未來，包括前作中所有的人物和新加入的角色，特別是在「鳴澤家的居候」中，玩家可以明顯地感受到設計者意圖捉弄玩家的心思，也從而得知主角的內心世界；而在マ



久美子小姐

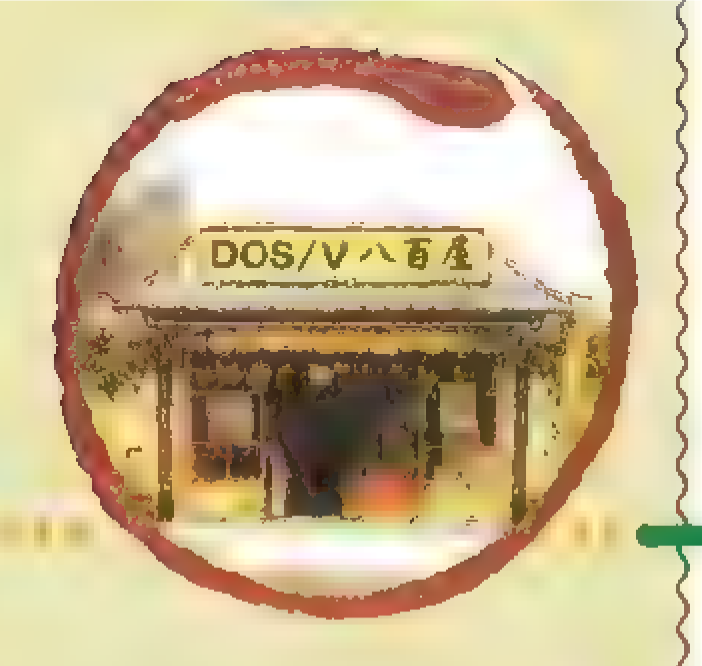
ハート這個奇特的世界中，由仙人マハート重新塑造的八十八町，景觀雖然沒有太大的變化，但是當中的人物卻都成了牛鬼蛇神，讓人敬而遠之，可以說是十足戲謔的玩笑，比起卒業生中的三四郎回憶片段，可眞是有著天壤之別，如果你還在等待下級生，



不妨試試 ELF 爲您精心調製的特別篇，相信一定可以得到全然不同的享受。



／RXZ



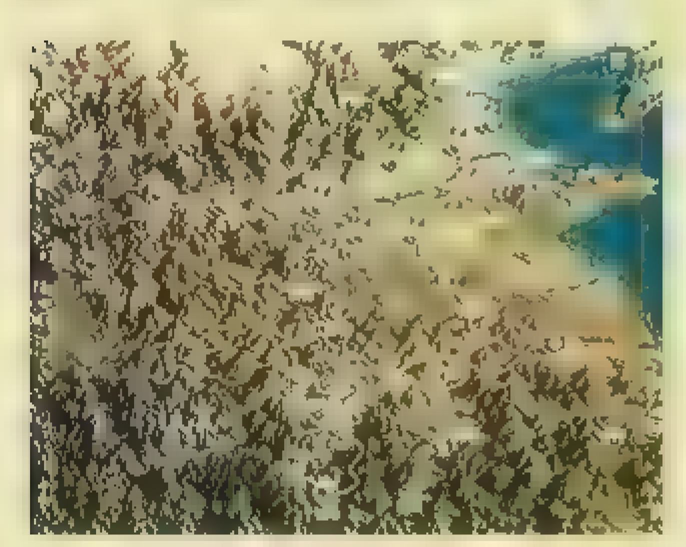
三國志V



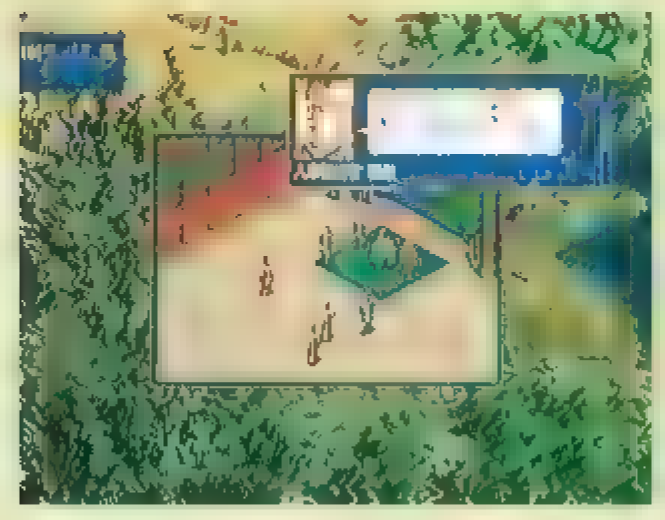
經過了長久的等待，三國志五代終於推出了。雖然這次還是以 98 版本優先發行，不過 J/Window 版的三國志也隨後在三月初便上市了，在網路上也引起了一陣討論風潮。總之，魅力可是不減當年。

戰略部份

三國志五代的戰略部份可以說是經過了翻新的設計，雖然指令本身有和前幾代重複之處，不過在整個指令群設計的架構方面以及遊戲的概念，可以說使用了完全不同的方式。新一代的三國志將經營國家的指令，分為外交、計略、特殊、軍事、人事、內政六個大類，其餘的部份諸如移動、戰爭、君主、擔當、情報、機能、休養則歸屬在另外一類。



▲三國志全國地圖



▲每年一月的評定會議

這六個大類的指令並不是直接就可以執行的，玩家必須在每年一月的時候，派任適當的武將擔任不同的工作，如果說玩家遺漏了某個類別的工作沒有指派擔當官的話，那麼在一整年之內可能都沒有辦法執行這個工作，當然後果是非常嚴重。另外每年一月的時候，也會有一個評定的工作，各擔當官提出本年的工作計劃，玩家可以從其中挑選一個做為國家的年度目標，如果能夠在一年的時間之內達成，則玩家的名聲會再上昇，越困難的目標當然上昇的幅度也就越大。

外　交

在外交指令方面還分為同盟、共同、進物、脅迫、研究、援助六個不同的種類，三國迷們應該都很熟悉這些指令了。比較有意思的是「研究」的指令，玩家如果有同盟國的話，便可以要求和同盟國聯合開發武器，這就是研究的功能。換句話說，在三國志五代之中，玩家是不能夠獨自開發新武器的，如果想要使用新的兵器，則一定要和別人共享，當然這位和你共享的夥伴，最後也還是會成為你的敵人。



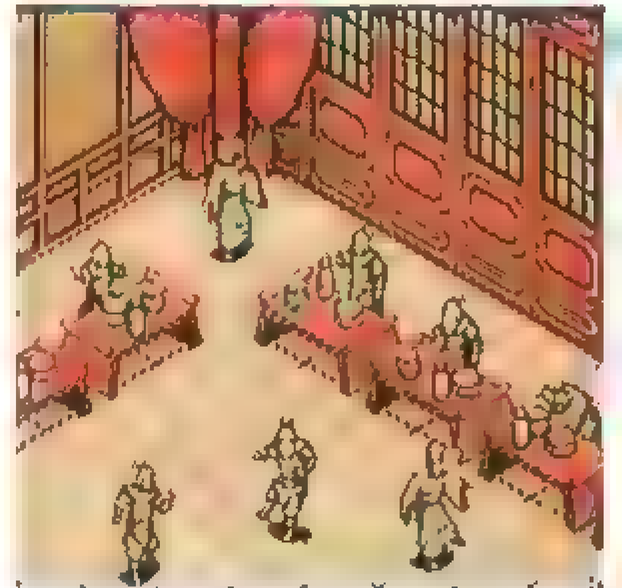
▲三國志五代之中的七個舞台

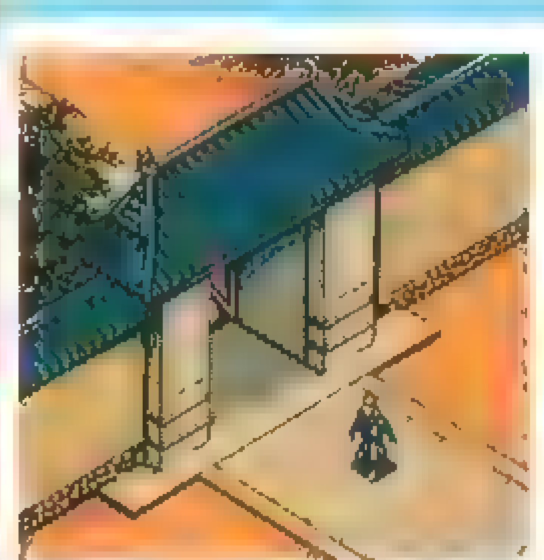
計　略

在計略方面分為作敵、驅虎、搧動、工作以及流言五種。玩了這麼多代的三國志，在計略方面倒是沒什麼改變，如果能夠在計略上面發展出多一點的指令，能夠有十種或者更多的話，我想三國志五代玩起來的樂趣應該會更大。

特　殊

特殊的指令包括有埋伏、修行、引取以及巡察四種指令。和





▲下達指令之後會出現許多動畫

前幾代一樣，埋伏便是把忠誠度高的武將派到敵方，等到發生戰爭時再臨時倒戈。「修行」則是新的指令，每次修行被指定的武將要花一年的時間去遊歷各地進行學習，回來之後除了能力値提昇之外，還可以帶來各式各樣的新消息。引取就是以前的買賣米糧，不過並不是每個都市都可以執行的。「巡察」則是這次衆多指令中相當有特色的一個，玩家執行巡察指令之後，便可以探訪一下民間疾苦，有時候會遇上各種各樣的狀況，好比說民間的祭典或者是半路殺出的盜賊，甚至可以招募到一些士兵，對玩家而言是一個新鮮感十足的新指令。

軍　事

軍事方面分爲徵兵、募兵、訓練以及掠奪四種不同的工作。使用徵兵的方式來取得的士兵雖然花的錢較少（大約是十個兵一塊錢），但是人民的忠誠度會急遽下降，名聲也會減低；反之，使用募兵雖然在忠誠度和名聲上不會有所影響，甚至士兵的訓練度和士氣也較高，可是花的錢卻相當地驚人（大約兩個兵一塊錢）。至於訓練和掠奪就不用再說了，玩家都應該很熟悉。比較奇怪的是在三國志五代之中似乎沒有分派兵力的指令，玩家如果要把士兵重新分配給武將的話，必須使用徵兵或募兵的指令才能進行。

人　事

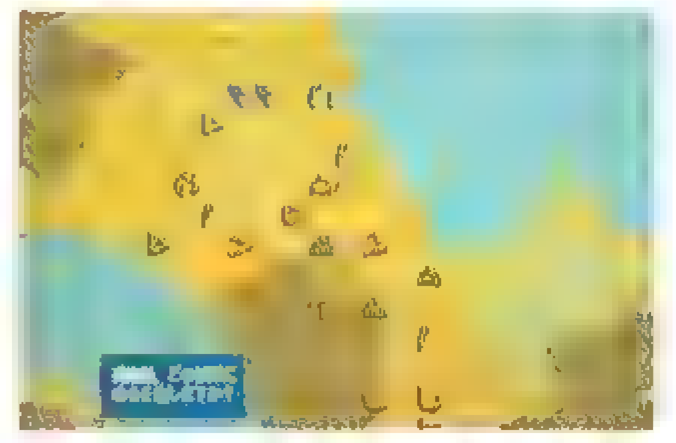
人事指令分爲搜索以及登用兩種。搜索指令只能使用在玩家轄下的都市，如果時間適當的話，玩家可以找到新的武將。登用則可以在所有的都市執行，不過對於不在玩家管轄之下的都市，將沒有辦法錄用在野人士。至於成功與否？則與隱藏的參數－「相性」有很大的關係。

內　政

內政本身就是一個工作指令。玩家在指定執行內政的都市之後，便會同時提昇該都市的治水度、開發度、商業以及防禦力四種參數，當然擔任內政工作的武將越多時，效果也會越好。

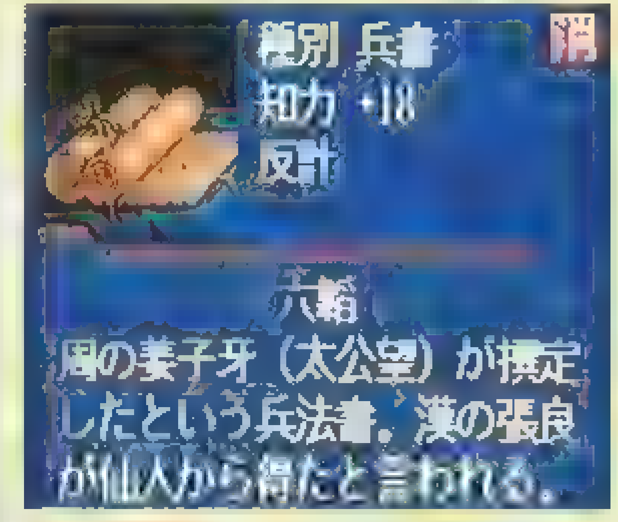
戰術部份

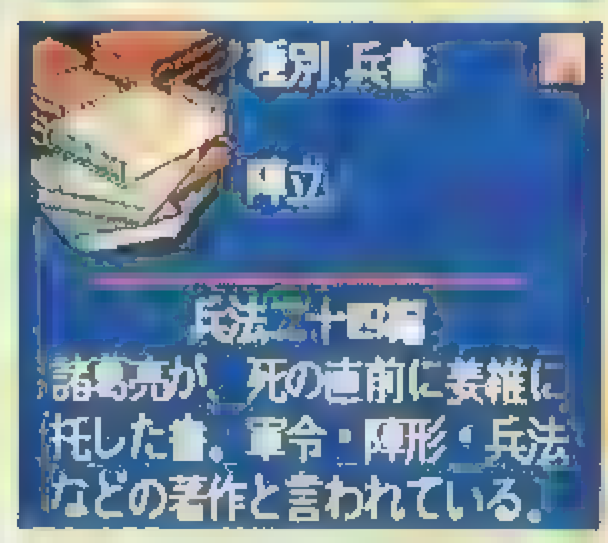
辛辛苦苦的經營自己的國家之外，發兵攻打其他的君主也是在所難免的。在遊戲的戰術部份，可以說是改變最大的，新一代的戰爭是以陣形爲主要的考量，而曾經在一代中出現的兵糧庫也再次的出現，成爲左右戰爭方式的重要因素。

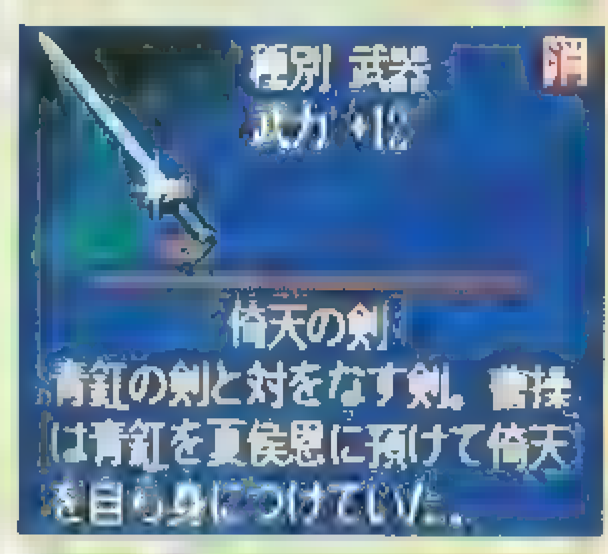


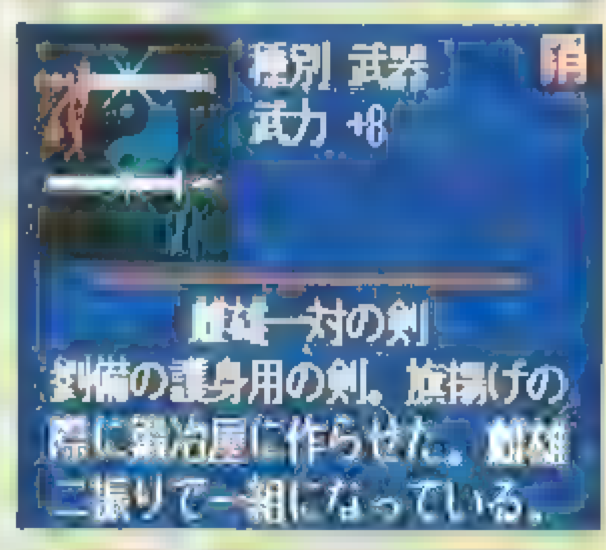
▲戰場上膠著成一團的交戰雙方。

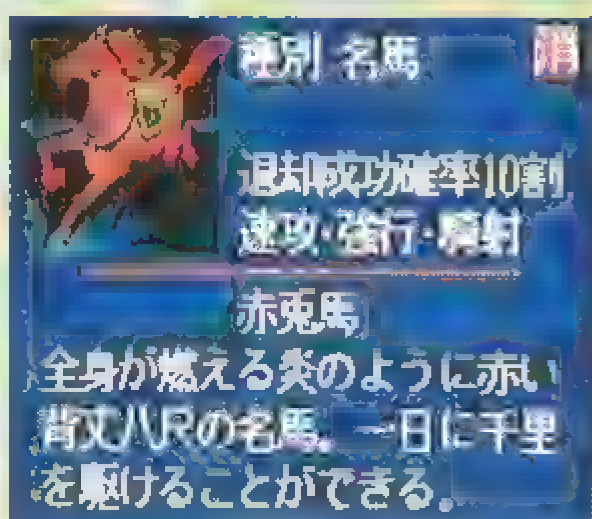
三國志五代中總共有十二種





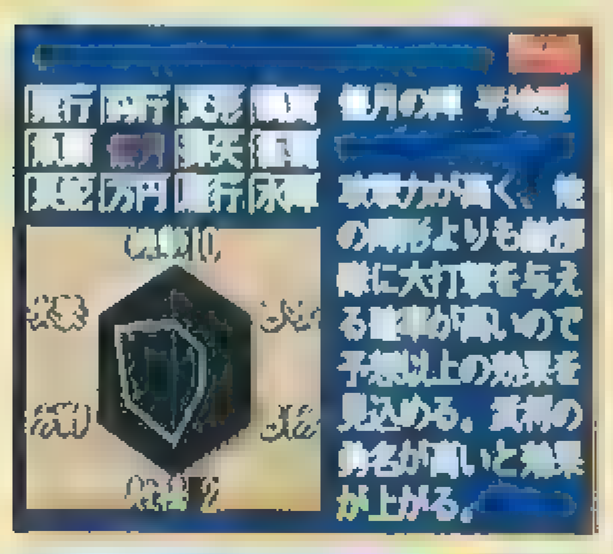


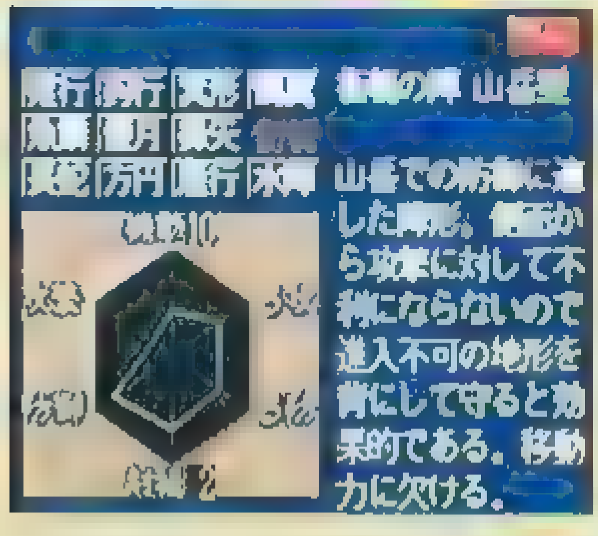




▲兵書、武器、名馬等等各種物品

陣形，各具特色，另外，如果部隊發生混亂的狀況，則會變成沒有陣形，當然這種狀態之下，不論是攻擊或者防禦的能力都會變得非常差。雖然陣形有十二種，不過並不是每一個武將都可以自由的使用各種陣形的，除了本身是否瞭解之外，在一場戰爭之中，幾乎玩家也只能夠使用一種陣形，所以進入戰場之前，就必須先安排好整個部隊的陣形配置，以免發生攻擊力太強、防禦力太差，或者是完全沒有弓箭攻擊能力的狀況。即使在戰場上也可以調整陣形，不過由於有相當多的限制，還必須由軍師每回合逐一做調整，所以在分秒必爭的戰場上想來是緩不濟急的吧？





▲戰鬥中所使用的十二種陣形

除了兵糧以及陣形之外，特殊技能也在戰場上佔有重要的角色。雖然在四代的作品之中特殊能力就已經出現了，不過在五代中，特殊能力的運用方式有些許的不同；除了能力本身的效果沒有四代來得強烈之外，許多能力也是相生相剋的。另外，由於設計了經驗值這個指數，所以雖然每個武將都有六種不同的能力，但是並不是全部都可以使用，隨著



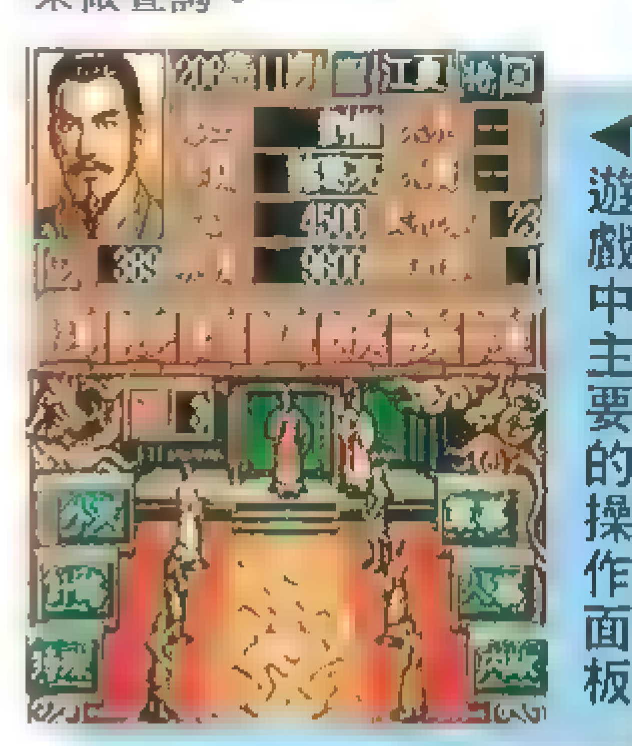
▲一騎討伐的方法得有過人的武藝才行

◀◀三國時代的眾多英雄豪傑

經驗值的上昇，各種能力才會逐步地顯示出來，而這些能力大致分為兩大類，一種是可以直接進行攻擊或者防禦的，另外一種則是在屬性、參數上有所調整，當然搭配上含有特殊能力的寶物的話，武將的能力又會再更進一步的提昇。

操作界面

三國志系列發展至今已有許多年的歷史，累積了眾多玩家的經驗與意見，操作界面當然是越做越好。以五代來講，玩家所有的指令全部聚集在一個面板上面，操作極為方便，如果使用了高解析度，更可以把全國地圖整個放在螢幕上，不需要再捲動地圖。另外，螢幕中叫出人物資料或者是城市資料都不是只有單一的方法，玩家可以直接點選地圖上的城市，或者是從「情報」裡面來做查詢。



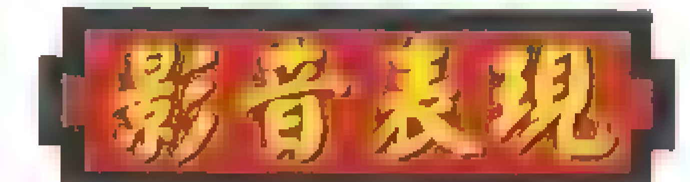
◀遊戲中主要的操作面板

大致說來，三國志五代的操作系統和天翔記蠻接近的，都非常的方便而和善。除此之外，由

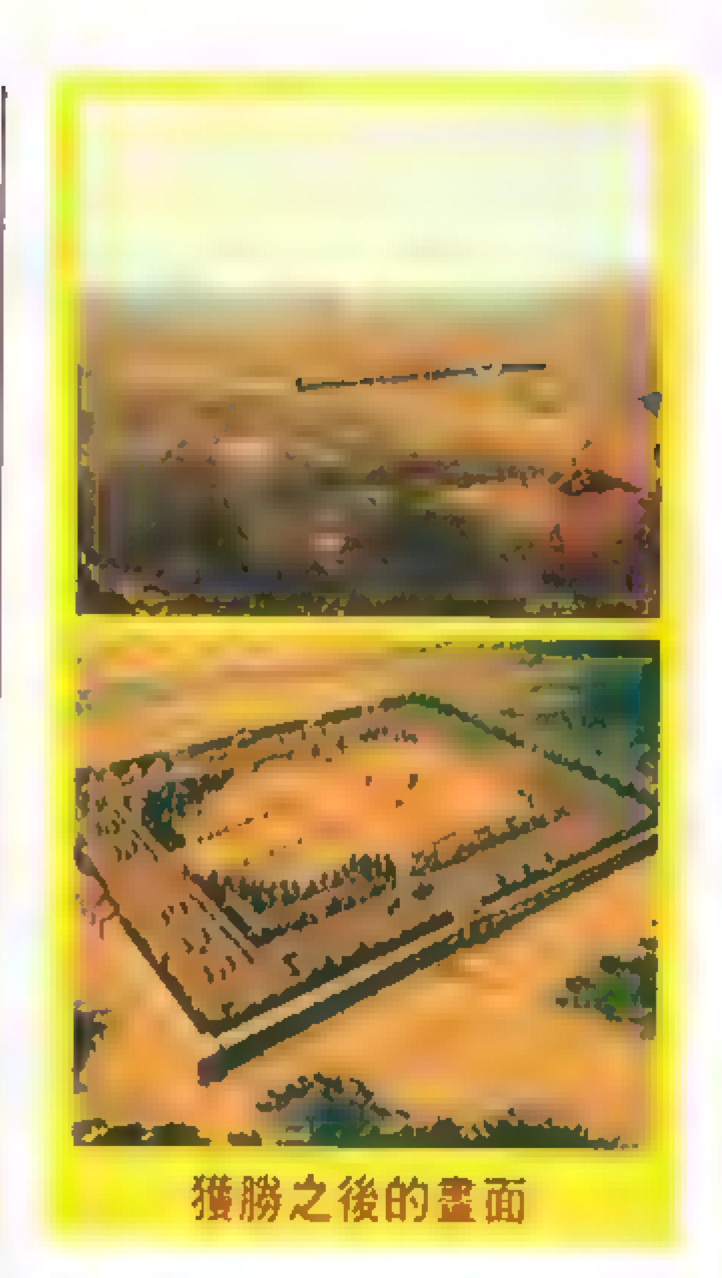


於是在 Windows 下的軟體，所以也提供了線上 help 功能，玩家隨時可以點選電子版的遊戲手冊查詢各種問題，查詢方式完全支援標準 Windows 的超鏈結以及 search 的功能；事實上，遊戲中還額外提供一個「解說」的選項會自動叫出玩家目前操作上所會需要用到的說明。

雖然在戰略系統上，操作算是極為便捷，但在戰術方面就變不方便的，主要是因為戰場上四散各處的部隊常常會被訊息面板擋住，而發生不好選取的狀況。由於這些指令面板或是訊息面板總是出現在中間，所以常常會擋住玩者所要選取的部隊，讓人覺得相當不便，如果以智慧型面版取代，使其自動閃過戰場上的部隊那就好多了。

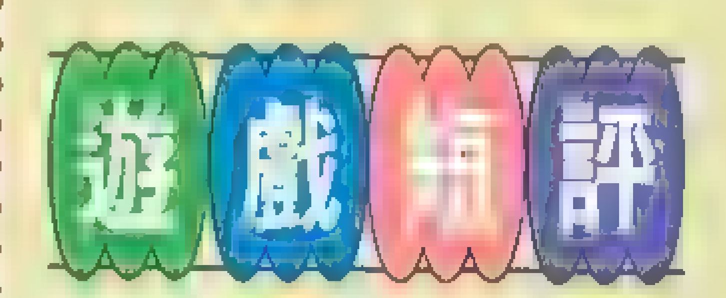


好像從四代開始就不曾再聽到有人抱怨三國志的美術了，在三國志五代之中也完全沒有讓大家失望，除了更精緻的繪圖之外，在戰略畫面上還採用了256色的顯示方式。另外，片頭片尾都採用了精緻的 AVI 動畫檔，如果要挑些什麼毛病的話，大概就是戰術畫面的部份了，由於戰術畫面只使用了 16 色的顯示模式，所以看起來便不如戰略地圖上那種華麗的感覺。此外，整個地圖都是以圖素所構成，所以看起來也略嫌單調。



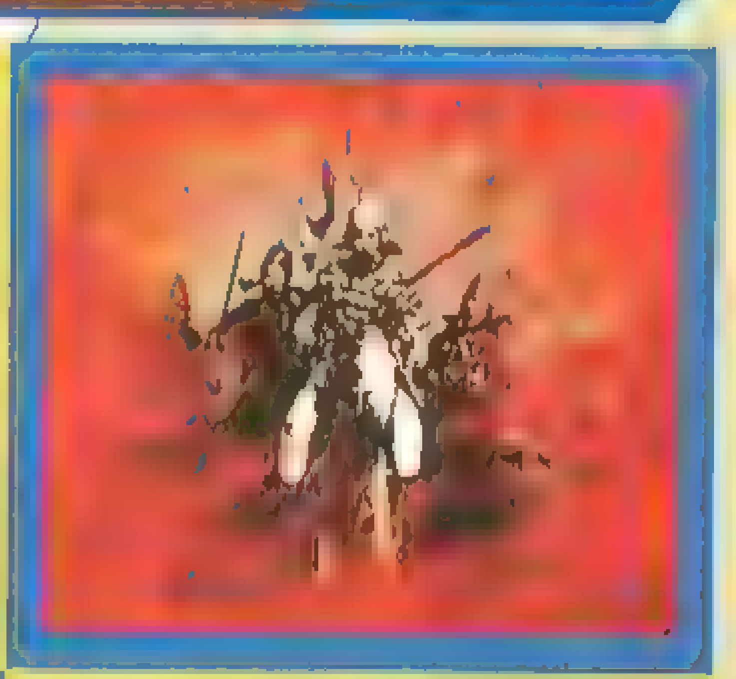
獲勝之後的畫面

由於 Windows 本身的作業系統能力，所以三國志五代 J-Window 版便可以一邊進行遊戲，一邊欣賞由 CD 直接播放出來的音樂的效果；在氣勢澎湃的音樂烘托之下玩三國志五代的感覺，是和四代完全不同的，不知道中文 DOS 版是不是可以達到這樣子的效果，如果不行，但願會發行中文 Window 版，否則實在浪費了這 20 首直逼電影原聲帶水準的背景音樂。



在網路上遊蕩了半天，還沒看到有人對三國志五代表現出失望的感覺，我想這樣一句話是夠讓諸位讀者瞭解這個作品的水準了吧！但願你看到這篇文章的時候，中文版的發行日期也接近了。








／遊戲駭客

軟世有料

從

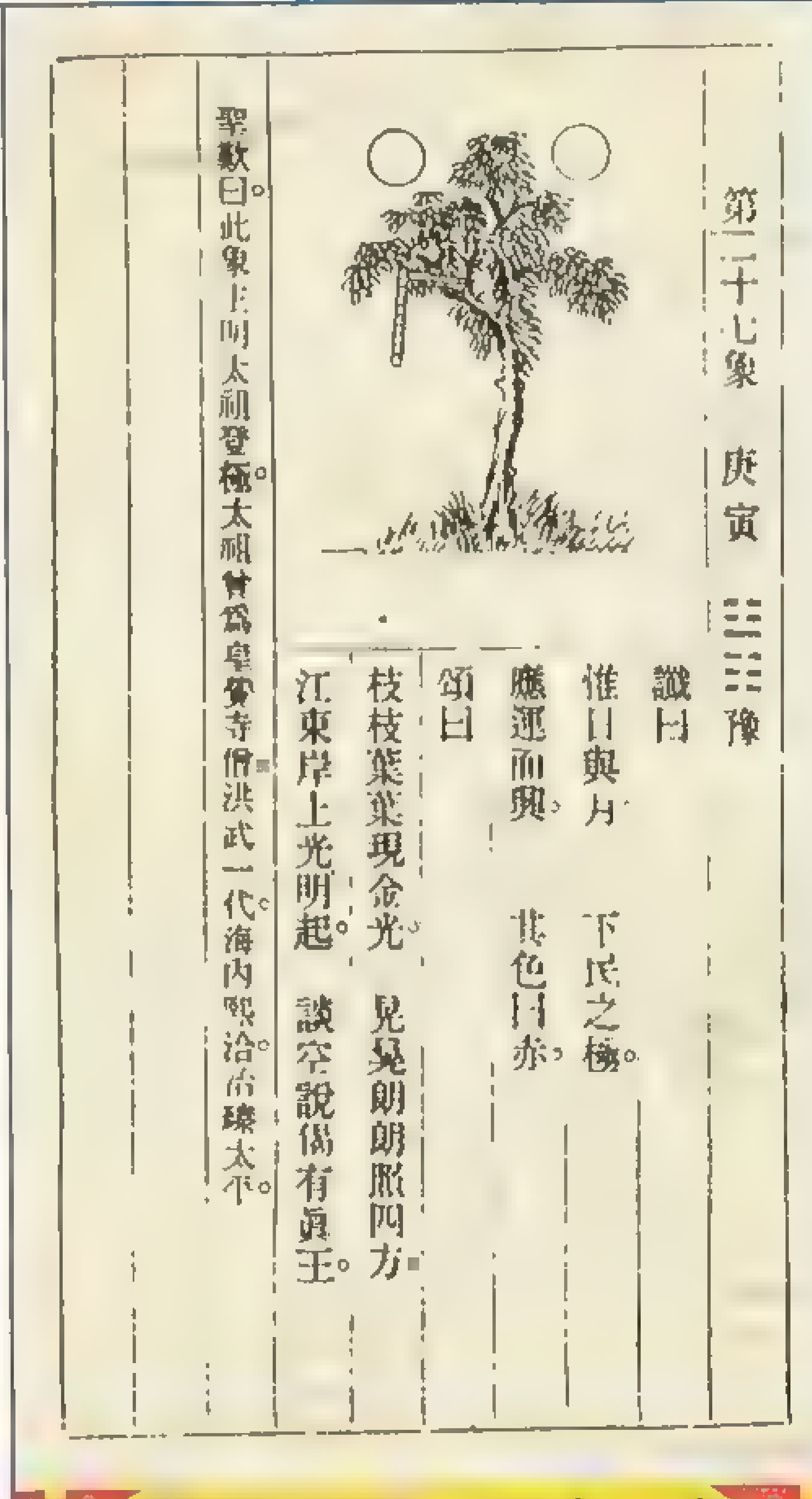


看推背圖



「劉伯溫傳奇」是個很不一樣的角色扮演遊戲，這樣子說有點廣告意味，也流於鄉愿，不如介紹點實質的東西，給看慣遊戲評論的朋友們一些新的感覺，但這些說明是由遊戲各個事件中延伸出來的，遊戲的過關及解謎雖和這些觀念無關，可是卻佔了很大的部份。文章是平面的，看不看在你；遊戲是立體的，玩不玩在你；至於以下的推論，純屬個人淺見，信與不信也由你囉！

最近一次的超視魚夫漫話 Show 中請到了立委朱高正先生，朱先生對易經有很高段的研究，讓筆者佩服不已，他形容易經是博士級的研究，而馬克思主義與其相比則是小學級般不能相提並論了，那現今社會流傳最廣的政治預言—推背圖，就根本是穿鑿附會的聳動之言了。但在今年四月十一日的聯合報高屏版卻提出了連年選舉的台灣，花招百出的候選人將自己的名字嵌在推背圖中表示應驗象卦，更有某些居士〝據說〞已由推背圖推出台灣的未來是統？是獨？這麼看來，推背圖似乎真有些蹊蹺，撇開一些正反兩面的言論不談，其實它是是一本頗具歷史價值的讖緯書籍，相傳是唐代李淳風及袁天罡所著，預言歷代變革之事，至六十圖袁推李背為止，故其名曰「推背圖」。該書六十幅圖，每圖都配有詩五七言，每一卦都有其名（其實好像和易經的八卦五行有關），其中象卦模棱兩可，語意晦澀，每句都隱含著一件將要發生的重大歷史事件，但除了已經發生的大事，再回過頭來印證，其實誰也摸不透這〝將要〞發生的事情。唐太宗害怕這些事太準，視其為天機，可是至數百年後，明朝國師劉伯溫卻得奇人相授天機大法，在明太祖的要求下，將其洩漏於世。本報導將提出幾個歷史上已有的事件及現在最熱門的幾個，和玩者來個遊戲前的暖身，一起推敲，一起攀緣比附一下：



第二十七象 庚寅 ☳☷ 豫

讖曰

惟日與月 下民之極

應運而興 其色日赤

頌曰

枝枝葉葉現金光 晃晃朗朗照四方

江東岸上光明起 談空說偈有真王

聖歎曰。此象主明太祖登極。太祖曾為皇覺寺僧。洪武一代。海內熙洽。庶臻太平。

第二十七象 庚寅 豫

讖曰

惟日與月 下民之極

應運而興 其色日赤

頌曰

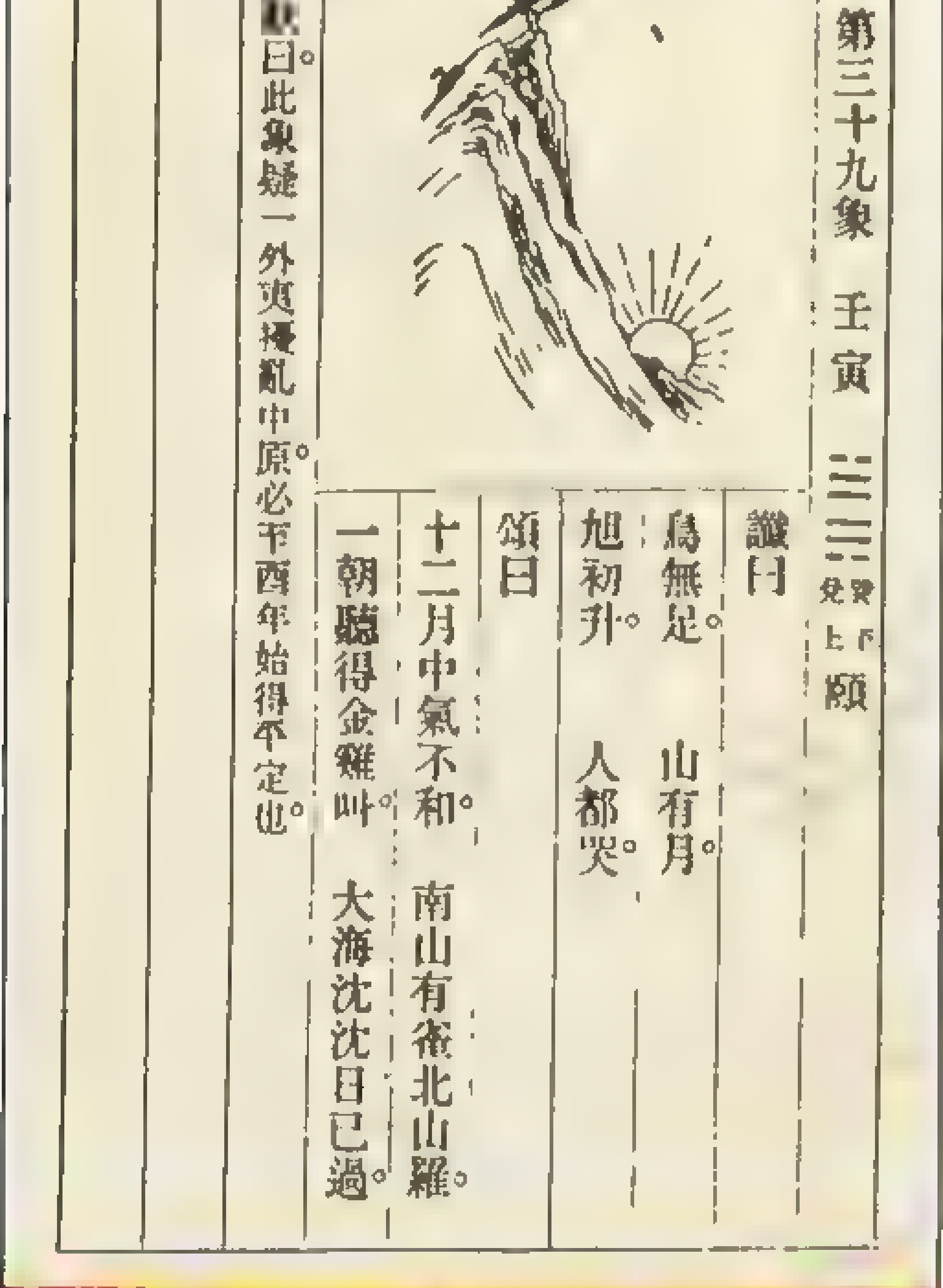
枝枝葉葉現金光 晃晃朗朗照四方

江東岸上光明起 談空說偈有真主



推背圖的可信度到底有多少？

朱元璋統一天下，國號爲「明」，應證第一句。朱元璋原爲孤苦伶仃的賤民而成帝業，所以叫做「下民之極」。明之前爲元朝，元帝荒淫無道，氣數已盡，朱元璋應運而興。「朱」乃赤色，豈不指明應運而生的天子乃是「朱」元璋？朱元璋趕走了入侵中國的蒙古人，使漢民族重見光明，開了宋太祖以來首次的大一統局面，所以有頌曰中的第一二句。而第三四句，即在暗示天下眞正天子乃出於濠州，而且是出於空門，這「談空說偈」是佛寺裡和尚的功課，朱元璋從小就出入皇覺寺，吃和尙飯多年，準吧？



第三十九象 壬寅 ☱☴ 巽下 兌上 頤

讖曰
鳥無足。山有月。
旭初升。人都哭。

頌曰
十二月中氣不和。南山有雀北山羅。
一朝聽得金雞叫。大海沈沈日已過。

金聖歎曰。此象疑一外夷擾亂中原。必至酉年始得平定也。

第三十九象　壬寅　頤

讖曰
鳥無足　　山有月
旭初升　　人都哭
頌曰
十二月中氣不和　南山有雀北山羅
一朝聽得金雞叫　大海沈沈日已過

莫忘八卦這一項！
預知全球世界樣，

這是最準的一個象卦，「鳥無足，山有月。」是在暗示侵略中國的國家是島國，「鳥」除四點腳，再放進「山」字，就是「島」字。

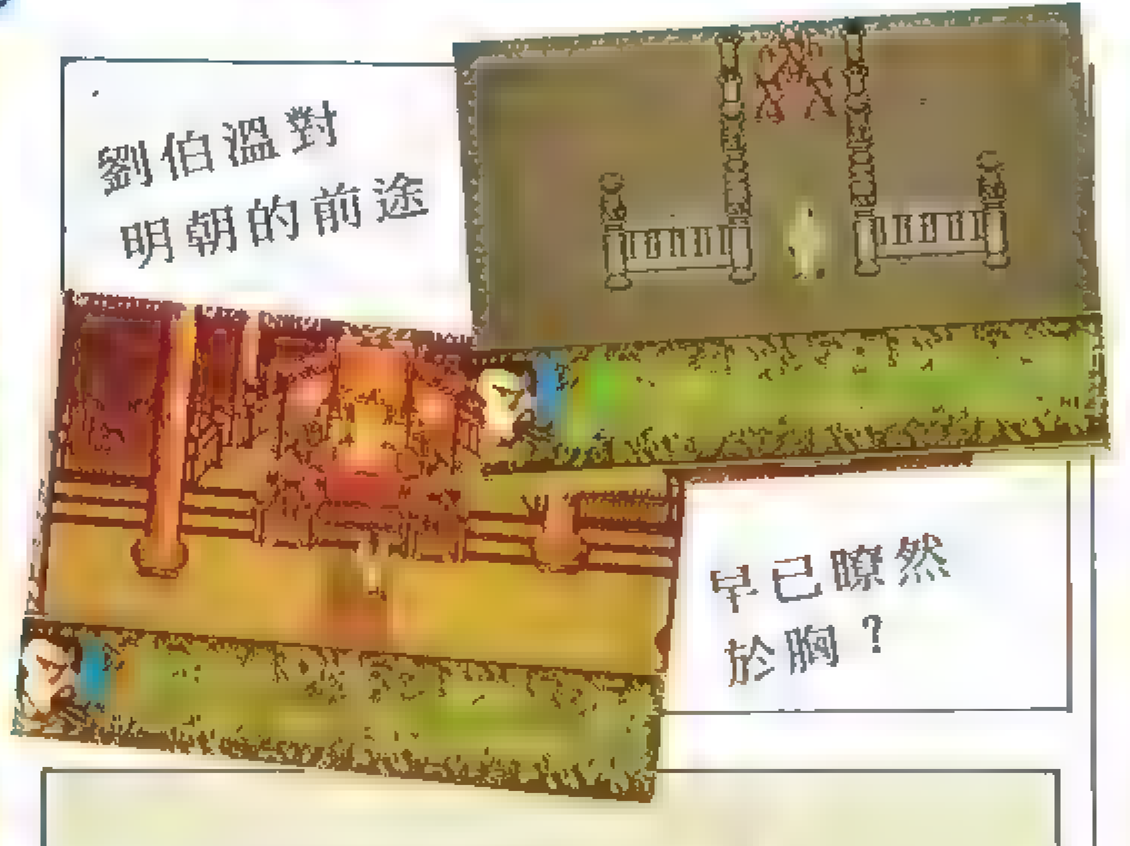
「旭初升」是暗示日本恰似旭日初升發揮其國威的時候，「旭」是太陽之初象，象徵著日本，看看日本的國旗不就像東升的太陽？

「人都哭」是指日本大舉進犯中國，也就是慘絕人寰的南京大屠殺，不知有多少老弱婦孺喪生在日軍手中，中國人眞是欲哭無淚。

頌曰　第一句暗示日軍在太平洋方的戰事不甚順利，「氣不和」指日本在 1941 年的十二月後，惹惱美國，開始走下坡。「南山有雀」說日軍在南太平洋有如麻雀一樣，「北山羅」即是說等待著日本之雀自投羅的「北」美美國。第三四句即說民國三十四年，即西元一九四五年日本投降，那年是雞年哦！而且日落正表示日軍已走到末途。

以下的卦象尙在發生及印證中，就以金聖嘆批注的解說來看看，以下文字，如有影射雷同，純屬虛構，概不負責！





第四十象　癸卯　☶☴ 艮巽上下　蠱

讖曰
一二三四。　無土有主。
小小天罡。　垂拱而治。
頌曰
一口東來氣太驕。　腳下無履首無毛。
若逢木子冰霜渙。　生我者猴死我雕。

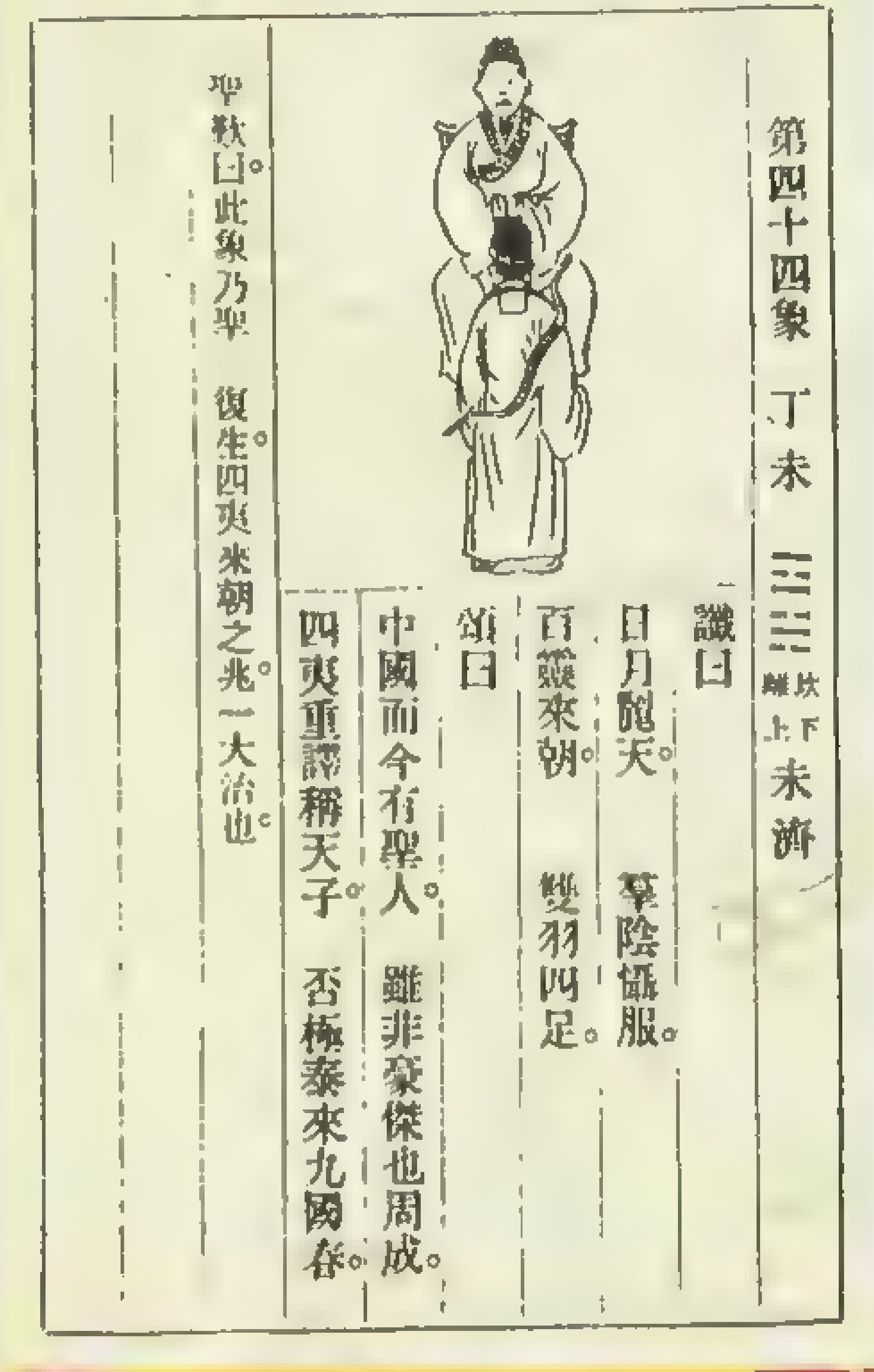
聖歎曰。此象有一李姓。能服東夷。而不能圖長治久安之策。卒至旋治旋亂。有獸活禽死之意也。

第四十象　癸卯　蠱

讖曰
一二三四　　無土有主
小小天罡　　垂拱而治
頌曰
一口東來氣太驕　腳下無履首無毛
若逢木子冰霜渙　生我者猴死我雕

金聖嘆批注：「此象有一李姓能服東夷而不能圖常治久安之策，卒至旋治旋亂，有獸活禽死之意。」

看倌！一二三四不是代表台灣有四任總統吧？無土有主的也不是台灣吧？別再說了，您有更好的解釋嗎？



第四十四象　丁未　☲☵ 離坎上下　未濟

讖曰
日月麗天。　群陰懾服。
百靈來朝。　雙羽四足。
頌曰
中國而今有聖人。　雖非豪傑也周成。
四夷重譯稱天子。　否極泰來九國春。

聖歎曰。此象乃聖人復生。四夷來朝之兆。一大治也。

第四十四象　丁未　未濟

讖曰
日月麗天　　群陰懾服
百靈來朝　　雙羽四足
頌曰
中國而今有聖人　雖非豪傑也周成
四夷重譯稱天子　否極泰來九國春

金聖嘆批注：「此象乃聖人復生，四夷來朝之兆，一大治也。」看見圖了？弓像不像台灣的形狀？這是什麼情形呢？台灣的未來是怎麼樣？等事情發生了，我們再慢慢看囉！



本服務熱線只針對遊戲軟體有疑問的消費者，為保線路順暢，來電前請先作準備工作：

(1)遊戲名稱，附上產品編號更好（產品編號位於封面側標）。

(2)仔細記錄下遊戲無法順利執行時所出現的錯誤訊息。

(3)備妥 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 檔的內容。

詳述你的問題點有助節省你我的時間。

服務專線：
07-8151991 、 080-741009
週一至週五－早上 9 ： 00 ～ 12 ： 00 ，
下午 1 ： 00 ～ 5 ： 00
週六－早上 9 ： 00 ～ 12 ： 00



如果你玩英雄無敵（中文版）．在戰鬥時有當機的現象。



可以用 pctools find HEROES.EXE

A4 B3 79 A6 A8 A4 46 00 25 73 25 73 25 64 25 73 2E 20 25
^^ ^^
改成 20 20

或來電，我們會儘速為您寄上更新版。



如果你的 S 3 色彩顯示卡在使用馬場大亨時有出現畫面紛亂或當機的情況。



請先檢查光碟片序號（光碟背面一圈反白處）是否為 50087 1R ，若為此序號，請與服務專線人員連絡，我們會寄上另一包含 SETUP1.EXE 及 HORSE1.EXE 檔的光碟片來改善此一現象。



新超級運動員．進入遊戲畫面為黑白？



傳統記憶體不足，請以開機片開機即可解決這個問題。



中華職棒 II ．表演賽的六組球隊只能四選二．無法六選二；無法進入球賽場地畫面（台北市立棒球場）。



兩組鍵盤不能設相同的使用鍵。最重要的一點是：請以數字鍵移動，參閱手冊第三頁第四點。



模擬城市 2000 光碟大補帖．啓動遊戲前出現錯誤訊息：
DOS/4GW Professional error(2001): exception 0 Dh(Generral protection fault)at 1…



重新驅動 VESA DRIVER 。



SIM CITY 2000英文版升級中文版如何使用？

先載入英文版，再載入中文升級版磁片。在 C:\SC2000>A:INSTALL 按 ENTER 鍵，依照訊息換片即可。

本月問題焦點均集中在《新蜀山劍俠》，有關記憶體不足等啓動遊戲時會遇到的問題或遊戲進行中煉術如何使用，均已在手册補充說明中詳細提及，請參閱。而最多消費者詢問的遊戲攻略，本月軟世雜誌已有詳細的攻略介紹，在此即不再補述。



080-741009全省免費服務熱線

畫面狩獵者II 1/2升級版上市宣言

這套工具軟體一直以來，均有一定量的消費者使用。現在 1/2 升級版中，作者加強、新增了若干功能：

(1)新增 CAP2JPG.EXE 及 CAP2PNG.EXE轉換《畫面狩獵者》的圖檔至 JPEG 及 PNG 的格式。

(2)修整 VIDEO.EXE 判斷電腦中的顯示介面卡。

(3)公開秀圖函式庫原始碼 CAP.PAS 及 CAP.C 。

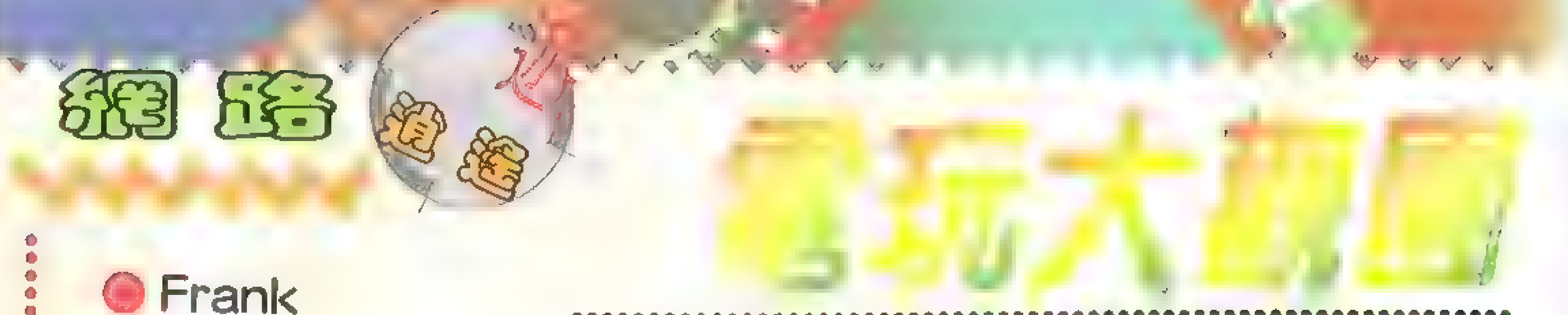
(4)除 CAP2TXT.EXE 以外，其他轉圖程式均有不同幅度的修整。 BMP 格式更支援至 24bit 全彩格式。

(5)修整 CAPSETUP .EXE 設定程式。

《畫面狩獵者 II 》原版使用者升級方法：

請將原版磁片附回郵 50 元，註明收件人姓名、地址、電話，寄至高雄總公司服務課收，我們將為您寄上升級版。





Frank

各位讀者們，大家好！上次介紹的 WWW 站不知您逛完了嗎？有什麼樣的心得呢？本期筆者將介紹其他不同風格的 WWW 站台給各位！本期的重點大多放在國外各大娛樂軟體業者，請各位準備好您的 WWW Browser 跟我來吧！



Blizzard

http ：//www.blizzard.com/

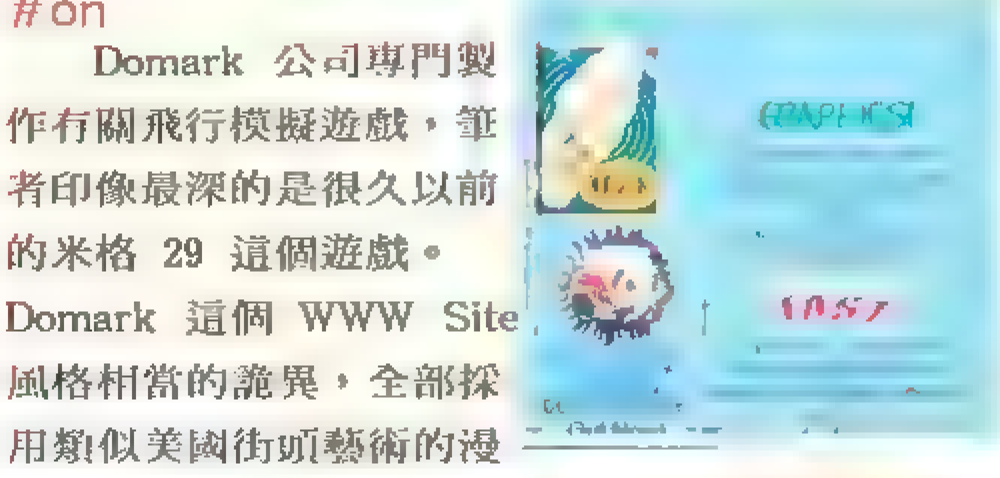


本年度世界娛樂軟體的風雲人物：Blizzard。想當年 Blizzard 的 WarCraft 不知讓多少戰爭遊戲迷沈迷其中，也被評為戰爭遊戲中的經典！沒想到 Blizzard 在去年度推出的 WarCraft Ⅱ一舉把 WarCraft 從寶座上趕了下來！全公司也為了這件事情熱烈地慶祝著！ WarCraft Ⅱ此次成果豐碩，Blizzard 不免臭屁一番！在 WWW 上大肆報導了 WarCraft Ⅱ榮獲 95 年度最佳遊戲及最佳多人對戰遊戲的事。（由美國遊戲雜誌的佼佼者 PC Gamer 的編輯們所評定的獎項），並且也預告了有關 WarCraft Ⅱ資料片及 Mac 版 WarCraft Ⅱ的消息！當然，整篇的英文是有些單調啦！不過想挖新消息的玩家可以略為一讀。

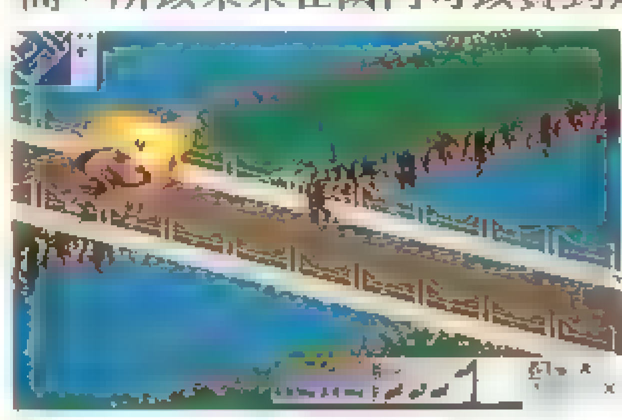


Domark Software

http ：//www.domark.com/wgraphs.html#on



Domark 公司專門製作有關飛行模擬遊戲，筆者印像最深的是很久以前的米格 29 這個遊戲。Domark 這個 WWW Site 風格相當的詭異，全部採用類似美國街頭藝術的漫畫風格。介紹了幾款今年將推出的新遊戲！從 3DO，Sarturn 到 PC ，PowerMac 都有，可謂是多產的公司！不過 Domark 在國內似乎沒有固定的代理商，所以未來在國內可以買到幾套恐怕是個問題！



在新 Game 櫥窗中，有一款看來相當搶眼的遊戲：Total Mayhem （破壞總動員 ?? 聽來就非常暴力），分為美國版及歐洲版，用 Win3.1 及 Win95 的二種版本。（看來是個利用 WinG 寫的 Game ！）按照該公司目前公佈的資料看來，這個遊戲的配備要求不低！

包括了 486 DX2-66 以上的 CPU ， 8Mb 的記憶體（使用 Win95 的話，筆者認為 16MB 是相當基本的要求，不然硬碟會動個不停）， 2 倍速光碟機及音效卡。整個遊戲的進行看起來有點像「十字軍」的感覺，最重要的是， Win95 的版本支援了利用區域網路進行八人連線對戰的功能，算是趕搭 WarCraft Ⅱ流行熱潮吧！每個玩家最多可同時控制六名破壞戰士，而且遊戲進行中可以找到八種不同的武器。由於筆者在看到這個最新介紹的時候，它的 DEMO 尚未出爐，所以也無法告訴各位讀者，它在 Win95 下的表現如何。不過就筆者所見，使用了 DirectDraw 的 Win95 多媒體軟件，表現出來的高速度真是前所未見的（使用 trio64V+ 的顯示卡全螢幕的 MPEG 每秒可達 35 張以上！），不過這個 Game 會不會在 DirectDraw 驅動程式不普及的現在就大膽地使用了呢？無論如何，我們期待 WinG 的表現！



當然， FlyingNightmares 及 Tank Commander 這類的 game 才是 Domark 的老本行！而在今年度 Domark 會一舉把這些 Game 的第二代上市！ FlyingNigtmares Ⅱ是精彩之作！除了有 PC 的版本外，也有 Mac 的版本。同時 Domark 也在 3DO 上推出FlyingNightmares 。FlyingNightmares 2將在 96 年年底（秋季）上市，台灣市場則要視代理商而定。 Domark 在這款新 game 中展現了高超的 3D 繪圖能力！每

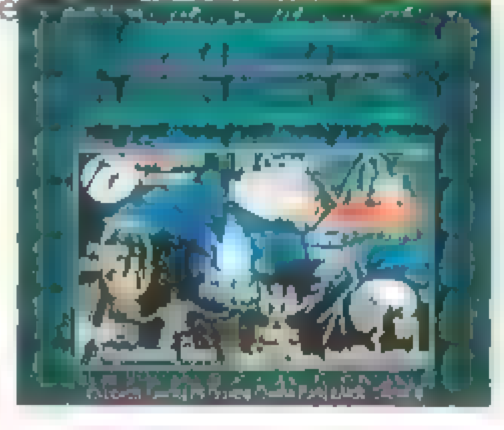
張都展現了立體感十足，層次分明的飛行畫面。而且也支援了利用 IPX Protocol 進行多人遊戲的功能（ Modem 族們！筆者建議各位可以去買一套 KALI 來用了…）除了畫面精采外，遊戲的進行模式也相當的活潑，您的空戰指揮能力將決定您的僚機生還的機會！除了戰鬥機外，也可以指揮 AV-80之類的強火力攻擊機及 AH-1W 超級眼鏡蛇直升機！ Domark 為了提高遊戲執行速度，也直接支援了 PPC 及 Pentium 最佳化的機器碼，並且自動支援您電腦上所安裝的 3D 繪圖卡！喜愛空戰的朋友們請來看看！在筆者拿回來的圖中可以看到直升機編隊飛行，戰鬥機降落，及惡劣天候飛行等精采畫面！

當然，在 Domark 公司的站上目前已經放了四五個遊戲的 DEMO 版本！雖然他們沒有上面二個 Game 如此有看頭，不過也很值得一試！不怕 Modem 打太久的玩家們大可一試！



BullFrog

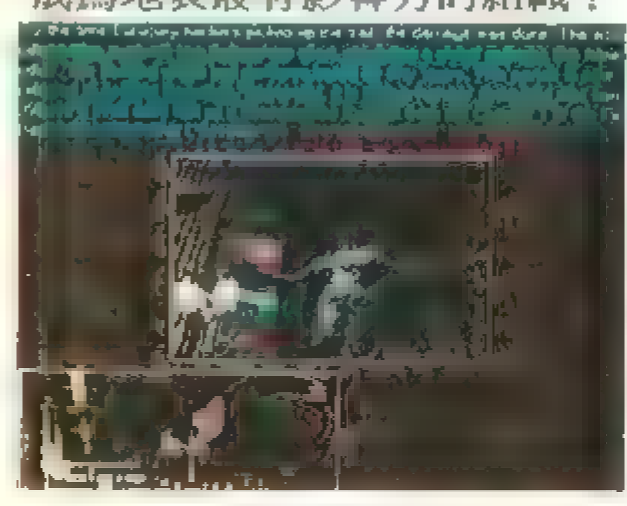
http：//www.bullfrog.co.uk/



還記得以 Hi-Octance 及 Dungeon 系列聞名的 BullFrog吧？遊戲上面有隻大牛蛙的就是啦！為了迎接 1996 年的到來，牛蛙公司特別把他們的 WWW Site 做了一次「改裝」！牛蛙公司今年度全力出擊的產品除了 Dungeon Keeper 外，還有 Syndicate War ，現在筆者就和各位讀者一起來看看位於英國的 Bull-Frog 總部有什麼新的消息！

Dungeon Keeper 原本是預計今年年初就可以發行，但是因為執行速度上的問題，所以拖到五月分才發行！在本刊刊出時，各位手上大概也拿到了！美國的發行公司是 EA ，而台灣代理商則是億弘國際。請大家拭目以待！根據牛蛙公司主管 Peter 表示，將會在遊戲中加入更多的秘密關卡，弄得不輸超級瑪莉，而且在怪物的行動思考力上也會再進行提升，希望大家耐心等待！

Syncidate War 預計在 1996 年七月上市！在 BullFrog的 WWW 上有一段故事情節介紹。（ syncl.gif ） Eurocorp 理事會好不容易完成統一地球的大業，沒想到一股不知名的力量在全世界的科技網路（包括了資訊及金融網路上）放了一隻〝蛔蟲病毒〞，使得好不容易統一的世界又陷入了混亂的局面！造成了長達五十年的黑暗期！而後經由 Eurocorp的科學家們努力，又再度使得 Eurocorp 成為地表最有影響力的組織！



而在 Eurocorp 理事會再度控制地球後，它的 GIA 組織（全球主動打擊武力），已經成功讓世界超過百分之八十的人口投向它的懷抱！它控制了文明的進展，工業生產，甚至還會打場小戰爭給它的員工當茶餘飯後的趣談。 GIA 利用一種叫 CHIP 的小裝置可以輕易地對人民洗腦，而它的特務也可以輕易地利用一套殘酷的系統〝說服系統〞來控制人民。但是，一股新興的力量正在理事會控制力最薄弱的地方興起！叫做「！」教派！此教派反對 Eurocorp 利用科技來控制人類的做法，並且認為全體人類應主導科技發展，而非受其控制！雖然經過証實此一教派不會滲透破壞 Eurocorp ，但是它對 Eurocorp 的敵意是相當明顯的。更糟的是有一股未知的力量正使得 CHIP 及〝說服〞系統的力量愈來愈弱！在某些地區 GIA 甚至流失了超過百分之五十的支持者！到底！教派會發展得如何呢？ Eurocorp 理事會會喪失世界的控制權嗎？在七月就可以見分曉了！



Electronic Art

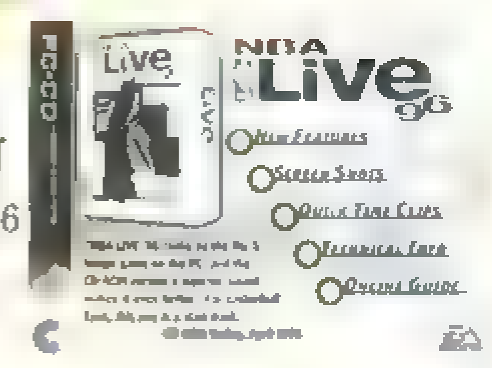
http：//www.ea.com/





身為電玩界及軟體界的老大哥， EA 旗下有多家的遊戲公司！包括了前面介紹過的 Bull Frog 及以 Ultima 系列 RPG 而聞名的 Origin 公司。不過他的 WWW Site 並不和旗下的公司相同，而是經過整理的，所以仍然很有可看度！（至於如果出現消息不一致的情況，筆者就不知道該看誰的了！） EA 公司的站台大量使用了 Map ，所以資料量奇大，使用 Modem 的使用者要考慮一下！如同開頭所示， EA 將所有的遊戲分為六大類，有 EA Sport ， EA Studio ， Origin ， BullFrog ， Affiliates ， Jean's（和珍氏世界紀錄合作的部分）。分類的方式都是以製作

的公司為主。

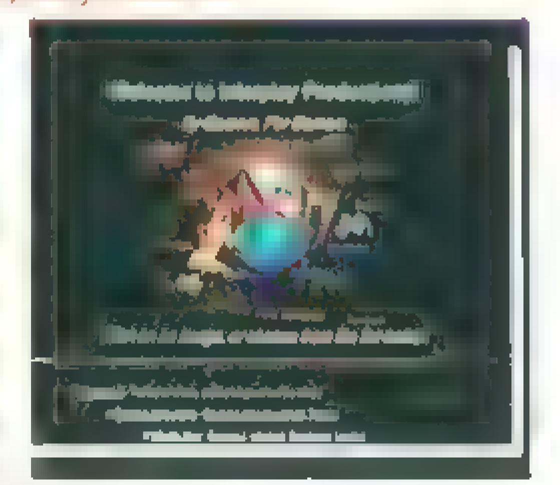


在 EA Sport 下，可以看到數個運動遊戲的 96 年版！包括了 FIFA96，NBA live96（原來是在 SKF，Sega 才有的），NFL （國家足球聯賽）等有名的職業球聯。這些球類運動的硬體要求也不低哦！最少也要 486 DX2-66 的機器加上 4 倍速光碟才能跑！ EA 公司在這幾款遊戲中大量地用到 3D 繪圖場景，使得玩家的 CPU 大受考驗。當然，遊戲的真實感也大幅地提升了！

其它部分有些已出版的 Game，有興趣的玩家不妨一看。 EA 同樣地也推出了一些 For Win95 的 Game （如Shockwave）在這個 WWW Site 上面備有 DEMO 可供下傳！



http ： //www.interplay.com/



說起 InterPlay 就不禁令人想起好玩的 Decent ！這個 Game 已經出了二代，在本文刊出時大概有讀者已經見過了。 Decent Ⅱ比起前代多出了許多新的機器人及武器，而令人頭暈的 3D 操作感仍然保留。為了大量的 3D 運算，InterPlay公司也建議玩家們使用 Pentium 以上的 CPU及好的VGA來玩。筆者的試玩結果，仍然是不建議方向感差的玩家們玩… InterPlay 相當有趣地在這裡放上一段動畫，是示範如何玩 Decent Ⅱ的 Mpeg 檔，有 17Mega 之多！

筆者在 'What's New' 中，看到了一個很眼熟的遊戲： WhipLash ，這個遊戲看起來簡直就是 Screamer 的翻版！當然，是在 DOS 下跑的，不但要有一顆夠快的 CPU ，也要有一張夠暴力的 VGA （如 Mach64 ， S3-968 之類的）才能玩得很高興！根據 InterPlay 的說法，可以 16 人一起玩，不過沒見到詳細的描述。遊戲中的彎道十分驚險，使用者可從八輛車中找尋自己的愛車，而且在得到一定的分數後，還另外五輛的秘密車種可以選擇！目 InterPlay 已把 DEMO 做出來了！有興趣的人可以來捉捉樂！

當然， InterPlay 也不只製作 PC 上的 Game ，在 WWW 站上同樣地也介紹了該公司在其它遊戲平台上的軟體及其它重要的資訊（如公司徵才等等），最後還放了一個國外各著名的 MUD 列表！可謂內容充實！



http ： //www.ea.com/origin/english/index.htm

說到 Origin ，各位一定想到了 Ultima 中精采的冒險故事！的確， Origin 是由榮耀堆砌而成的公司！在 Origin 的牆上，貼滿了來自世界各地成千上萬的玩家對於 Ultima 的嘉許和贊譽！目 Origin是 EA 旗下的公司之一，也有不少的新計劃。而 Origin 的 Game 也早已躍至各種不同的機器上！



在新計劃方面， Origin 列出了和珍氏世界紀錄所合作的 AH64D 長弓型攻擊直升機。以 Origin 素有口碑的技術，這當然是一個很有看頭的遊戲！遊戲中的動畫效果，就目前所展示出來的部分，只能用〝震撼人心〞形容！同時也証明了一件事：用心經營的美工，絕對比技術展示來得感動人！凡舉是各種飛行角度的變化，乃至於飛彈擊中敵人的畫面，每一張都堪稱藝術品！在色調上展現出極為平順華麗的變化！由於是和珍氏紀錄和作，因此在飛機圖鑑上面比以往的更有看頭！本遊戲預計今年暑假推出！而在新消息方面，Point of Origin則提到了 Origin 公司自今年四月一日起至十二日止的一個大實驗： Ultima On Line 。這是一個利用 Inter-Net來連上Ultima 公司的計劃，目的是實驗一個全新的世界！可以說是一個相當成功的〝圖形化 Mud〞。未來 InterNet 上的 Mud 可能也會往這個方向發展吧？

在其它部分則展示有 Wing Commander 及 Ultima等知名遊戲的介紹及 Origin 博物館，另外還有其它如 3DO ， Saturn 等平台的軟體筆者就不多介紹了！

Microsoft Exchange介紹

／俞伯翰

去年由於 Internet 的興起，使得電腦界吹起了一片網路熱，連帶地影響到許多原本不用電腦的人們。除了網路提供者（ISP）紛紛如雨後春筍般的出現之外，相對著使得高速數據機在市場上也產生缺貨的狀況。在各大傳播媒體的渲染下，Internet其中最紅的莫過於電子郵件（ E-mail ）及全球資訊網（ WWW ）了。此外多半的數據機也同時具有傳真機的功能，所以傳真的收發與電子郵件的寄送，也就是使用者所必須知道的課題。

當我們買來一台高速數據機時，裡面多半內附好傳真軟體，最常見的有 WinFax 或傳真威龍之類的，透過這些軟體，我們可以利用數據機送出傳真給其他人，也可以利用數據機來接受外來的傳真。而當我們向 ISP 申請帳號連上 Internet 時，多半也會有一個 E-mail 的地址，透過這個電子郵件位址我們可以和其他網路上的朋友交換彼此的訊息。那這時候我們可能就會去各大 FTP 抓取像是 Eudora Light 、 Pegasus Mail 等電子郵件處理軟體，來替我們管理大量的電子郵件，也許也會有讀者使用Netscape內附的 Netscape Mail 來管理自己的電子郵件吧！而從去年底開始自從微軟的Windows95中文版推出之後，國內也有越來越多的電腦使用者紛紛裝上Windows95來迎接「三十二」位元的世界到來。

不過當要使用傳真功能時要啓動 Win Fax 來處理，但是若是自己用電腦所製作的一些文件想直接透過Fax傳真給他人時，又必須花很大的工夫才能用數據機送得出去；而想上網路看看有沒有新的電子郵件時，必須先撥上網路之後再去執行 Eudora Light 來接訊息；要寄一封信給全班同學時，它又缺乏群組寄信的功能，每次重新輸入同學的 E-mail 輸入的手快要斷掉；有一個好朋友生日了，想寄一封圖文並茂的生日賀卡電子郵件又好像不行，因爲只能用單純的文字檔寄 E-mail 。雖然安裝了 Windows95 及 Plus! ，好像除了內建撥上 Internet 及多了一個全球資訊網瀏覽器之外，好像看不到微軟所強調Windows95在網路連接上的特點及便利。

有裝Windows95中文版及 Plus! 的使用者也許不知道自己電腦中已經藏了一套強大的整合軟體 MS-Exchange ，現在透過Microsoft Exchange可以將傳真、電子郵件及Windows95給整合在一起，而我們只要用一種介面軟體，便可處理所有有關訊息的收發，我們也能夠有效地管理所有接到的資訊；此外我們也可以讓多名使用者在一部電腦上有其自有的電子郵件信箱，還可以利用Windows95和 Exchange 緊密結合的特性，以簡單的方法利用電子郵件傳遞檔案，或傳遞包含多媒體的文件檔案。另外透過 Exchange 的 MAPI 介面，可以讓其他的應用軟體和通訊功能緊緊結合。

話說筆者自從上大學以來，一直是用 Eudora-Light 來管理自己的電子郵件，剛開始是因爲 Eudora 在郵件管理方面功能很強，且操作方便；而且因爲筆者的電腦是擺在學校，上網路不需要數據機，所以也沒有用傳真的必要。雖然後來 Windows95 推出了，並且也知道有 Exchange 的存在，但是筆者一直懶得去使用 Exchange 的功能，因爲筆者已經累積大量的電子郵件，但 Eudora 和 Exchange 的信箱格式不同，所以懶得轉換格式。不過自從筆者家裡那一台電腦加裝了數據機後，傳真又必須用其他軟體覺得很累人，當時發現 Exchange 的功能在電子郵件的處理上並不輸給 Eudora，而且和 Windows95 的搭配上相當優秀，所以才開始使用 MS EXCHANGE 。

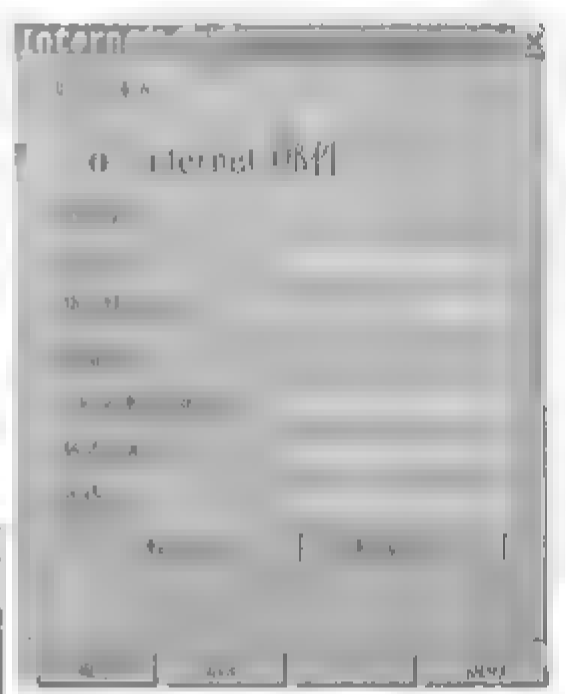
該如何才能使用 Exchange 呢？有沒有注意到Windows95的桌面上有一個電子郵件信箱的圖示？用滑鼠在上面敲兩下（是左鍵按兩下，不是叫你拿滑鼠敲螢幕兩下）就可以開始使用了。若是你第一次執行，會出現一個精靈來協助你做各種設定及建立新的信箱，關於這方面的情形就不詳細說明了，請自行查閱相關書籍。接下來你就會進入MS Exchange 的主畫面了，Exchange啓始的速度相當慢，所以請稍等一下，因爲它要讀進一堆設定資料及郵件。還有一點要注意的是，原本Windows95中的 Exchange 並沒有處理 Internet 上 E-mail 的能力，只有處理 Microsoft Mail和傳真的能力，必須加上MS Plus! 的附加程式之後才有辦法。（插播一下，沒有裝 Plus! 的Windows95讀者可以考慮去裝一套，因爲

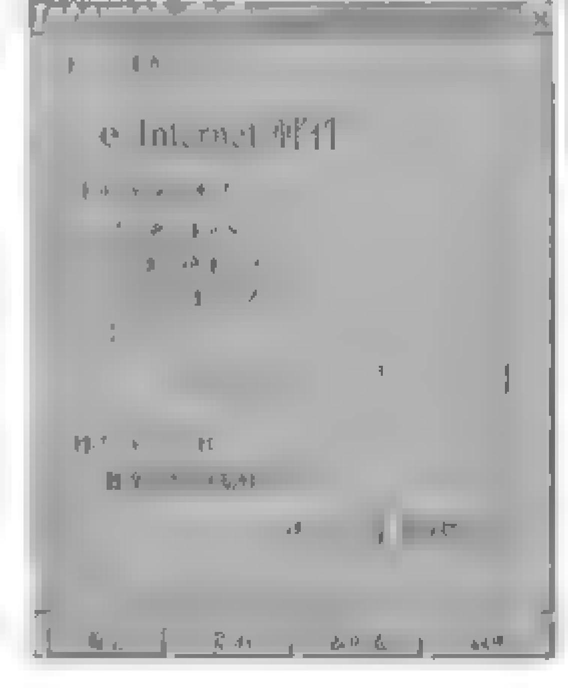
它除了增強 Internet 的部份之外，還可以讓你的95更漂亮，更方便喔！）

要使用 Exchange 之前，首先要先設定一個 Exchange 的設定檔，而這個設定程式位在控制台裡面，當我們啓動「郵件與傳眞」圖示就可以開始設定了。一開始會讓你選擇所需要的資訊服務，所以我們就先選取「 Microsoft Fax 」及「 Internet Mail」兩項。（注意：Internet Mail 要安裝 Plus! 才會出現，而其他的服務我們可以先不管他，讀者要不要選取都可以。）接下來會要讀者選擇傳眞數據機等等選項，請自行按指示操作。當你設定成功之後，執行桌面上的電子郵件信箱時會看到如圖一的畫面（如果沒有左邊郵件夾的視窗，請按工具列上左邊數來第二個圖示）：畫面上方除了選單之外還有常用的工具列，在這個工具列中有一些常用指令的圖示，如「新郵件」、「轉寄」、「通訊錄」等選項。而在左下方那個大框框，是代表不同的郵件夾，最基本的有四個—「收件匣」、「刪除的郵件」、「寄件匣」、「寄件匣備份」。「收件匣」裡面放的就是你所有接到的新訊息，不論是 E-mail、傳眞或檔案。「刪除的郵件」放的就是你從其他郵件匣刪除的郵件都會擺在這，若把這個郵件匣的信件也刪除，就代表永遠刪除此郵件了。「寄件匣」就是你所要寄出的任何訊息，在還沒寄出前所暫存的地方。「寄件匣」備份就是將你所有寄出的訊息作成一份備份在此。除了這四個基本郵件匣之外，你也可以自行新增其他的郵件匣，可以按自己分類建立，比如說所有有關 GAME 的訊息都可以放在「遊戲資訊」這個郵件匣中，或者是建立一個「傳眞」的郵件匣將所有傳眞訊息都放在這。善用郵件匣可以有效率地幫你處理大量的訊息，因為所有新接到的訊息都會給放在「收件匣」中，當信一多時整理和查閱起來都不太方便。而如果有哪個信匣中有郵件尚未被讀取，該郵件匣就會以粗體來顯示，告訴你有新消息還沒看囉！

當要利用 Exchange 來處理傳眞訊息時，必須要先到控制台的地方去設定「郵件與傳眞」中的 Microsoft Fax 部份。在此你可以設定一些訊息格式、傳眞的預設封面、所用的傳眞數據機等選項，當依自己需求設定完成之後，就可以來使用 Exchange 的功能了。當我們想要發出一個傳眞給某人時，我們先選取開始選單中的「附屬應用程式 / 傳眞 / 編寫新的傳眞文件」，之後會有一個精靈來引導你輸入一些必須的資料，比如說收件人、需不需要傳眞封面，或是想要傳眞某個檔案，如某文件檔案或圖形檔等。當完成所有的精靈指示之後，然後便會開始啓動數據機撥號功能，接通之後便能夠將一份精美的傳眞傳送給他人。或者是也可以在啓動桌面上的「電子郵件信箱」之後，選取「撰寫 / 新的傳眞」選項也可啓動傳眞精靈。當然若是你的傳眞內容只希望某些人看到，你也可以在發送 Fax 加上密碼，不過對方也得使用 Windows95 並且知道密碼才看得到。而傳眞文件的管理就如同一般電子郵件的處理方式一樣， 只是由於 Fax 過來的東西都會被存成圖形檔，所以並無法自由修改其內容檔，不過卻可以把傳眞給存成 BMP 檔，讓其他軟體也能讀取別人寄來的傳眞。當然，如果你高興的話，程式也不會介意將傳眞給列印出來。

現在讓我們來看一看該如何設定我們幣倜 Internet 的 E-mail 環境。首先請控制台中的「郵件與傳眞」圖示按兩下左鍵，然後選取 InternetMail 再選擇內容，進去之後你會看到

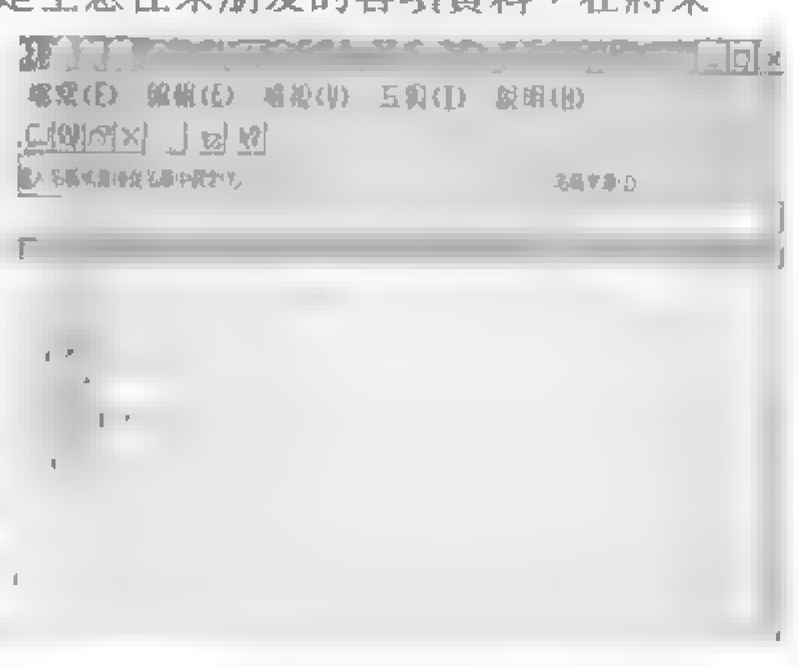


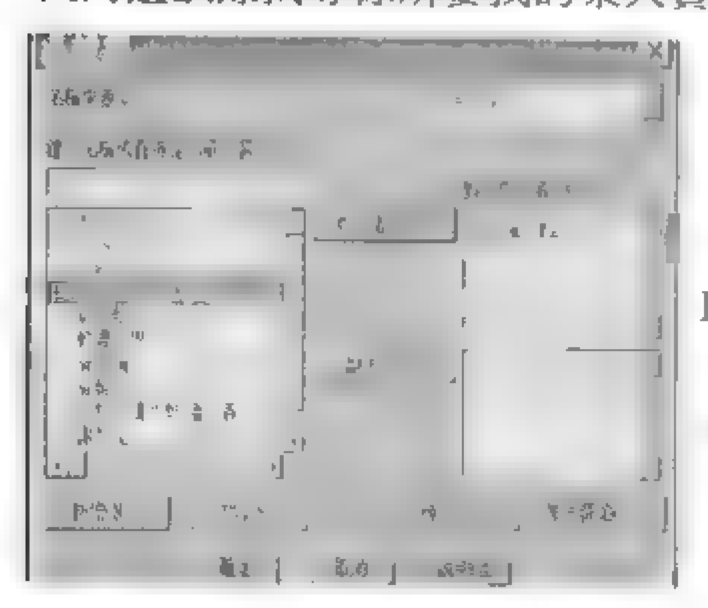


上圖的畫面。在全名的部份請輸入你的姓名或代號，電子郵件地址當然就是你的電子郵件位址啦！在 Internet郵件伺服器內填入的，就是你的電子郵件的收發主機，在這裡可以填入四個數字的 IP ADDRESS 如 140.114.63.15 ，也可以填入有意義的 DOMAIN NAME ，如 oz.nthu.edu.tw 。不清楚自己郵件伺服器的讀者，只要填入自己 E-mail 的「 @ 」符號後面接的那一串 DOMAIN NAME 就行了。帳號名稱的位址則必須填入你進入該主機的 ID ，就是 E-mail 「 @ 」符號前面那個英文字。密碼當然就是填入你的密碼囉！再下去你會看到兩個按鈕，一個是「郵件格式」、一個是「進階選項」。當你選擇了郵件格式之後，會出現另一個視窗問你傳送郵件時要不要用MIME的格式；選擇 MIME 的格式可以讓文件中加上一些 OLE 的物件，如可以加上聲音、圖形等，不過要卻收件的對方也跟你一樣使用MIME的格式接信，否則 OLE 的

部份都會消失，只保留純文字的部份。不過假如你要寄中文信件給國外友人時，記得一定要把MIME打開，否則對方會接到一堆亂碼。另外一個進階選項大部份的人可以不用管它，那個只有收郵件和發郵件的主機是分開的才需設定，一般來說這兩種功能都會被設在同一台主機上。在上圖中除了「一般」之外，還有另一個「連接」的標籤，選擇它之後會出現如在圖的畫面。如果你和筆者一樣是用網路卡的使用者請選擇「使用網路連接」，若是你是使用數據機撥接的，請選擇「使用數據機連接」，這樣一來當你執行了在桌面上的「電子郵件信箱」時，便會自動替你撥號連接上網路去抓取新郵件回來。

而Exchange通訊錄的部份則是記錄我們許多親朋好友，或是生意往來朋友的各項資料，在將來我們使用Exchange的各種服務時，幾乎都有機會用到通訊錄。Exchange的通訊錄就像我們平時一般所使用的通訊錄一樣，像是姓名、地址、電話、傳眞機號碼或是電子郵件信箱等資料，這些資料除了平時需要時可以加以查閱之外，在要發傳眞或送電子郵件給其他人，則有大大的用處。當你打好所要送出去的文件時，只要在通訊錄中點選你所要發送的對象（你可以選擇一個人或是一群人）之後，按下傳送這些訊息就會快速的送到這些人手中。我們也可以把固定的一群人設定成一個群組，比如說將一個社團的所有成員設成「社團」這個群組，那當我們有訊息要告訴各個社員時，只要選擇「社團」就可以了，而免於一個個的選取。此外這個通訊錄也有搜尋的功能，幫助你在龐大的通訊錄找尋你所要找的某人資料。





那我們現在來寄一封問候信給好友吧！首先選取先啓動Exchange之後，選擇「撰寫＼新郵件」，這時候就會出現一個新郵件的撰寫視窗，在此你可以將讀者想要寄出去的內容寫在這裡。一開始我們可先按下「收件者」的按鈕，在此會出現如附圖的通訊錄視窗，這時我們要從左邊的名單中選取我們所要寄達的對象，到右邊的視窗中，副本的部份就是這份文件。同時還想寄給某些人時，就要把那些人的名單加到副本中。當然你也可以在收件者的位置上直接輸入一個電子郵件位置就行了。而主旨的部份就請輸入你的主題即文件的標題，比如說我們這次的標題是「你好嗎？」。



接下來就要開始編輯我們的主要文章了，想要編出一份漂亮的文章，就要好好利用編輯視窗中的第二列工具列的工具。在這裡你可以改變字型、改變字體大小或是加上斜體、粗體等，你也可以從十六種顏色中選出你所要的顏色給你的文章，此外它還有簡易的文字排版功能，比如說文章排列方式、要不要縮排等等。請看附圖，在這篇文章中我們寫了一些問候與附上了一些檔案，該怎麼做呢？當我們把主要文章先打好之後，在將我們想要修改的部份用工具列的工具將其改好，比如說將主題放大以不同顏色顯示並且向中對齊。那要怎麼貼上一張圖片呢？這時候就要善用Windows剪貼簿的功能了，首先我們可以先用影像處理軟體或小畫家開啓一張圖片，然後選擇「編輯＼剪下」，這樣一來就可以把圖片給暫存到筆記板中了，然後再回到新郵件的視窗中，選擇「編輯＼貼上」就可以將一張圖片給貼過來了。若是想讓寄出去的電子郵件附加一些檔案給別人時，那就更簡單了；只要用「我的電腦」或「檔案總管」，直接將要傳送的檔案直接「拉」過來到新郵件的視窗中就可以了。編輯最後只要再按下「傳送」就可以將一封圖文並茂的電子郵件寄出去了。

我們現在介紹的Exchange只是它原本功能的其中一部份，而對於Exchange與其他軟體結合的部份，或是更進一步的群組郵件信箱管理的功能幾乎沒有提到。礙於篇幅的關係，這些比較進階的功能就請讀者們自行查閱相關書籍吧！不過看完本文之後，各位也可以開始準備寄一些漂亮的電子郵件各位的好朋友了。

跨出寫GAME的第一步(下)

/Proman

如何讀取 Pcx 圖形檔：

既然我們已經有了一個相當明確的教導指引，學習如何在程式中讀取所需要的各樣圖形，將是我們下一步所必須實現的方向。或許部份讀者會感到疑惑，心想取得各種程式所需要的圖形，不是只要在繪圖軟體上繪製，就可以輕易辦到了嗎？為何必須在此特別來解說它呢？其實一般人以為只要在繪圖軟體上，請美術人員繪製出各種預定要使用的圖形，便完成整個圖形工作，並馬上就可為程式所用；對美術方面的工作者而言，的確算是完成了其工作，但對於程式設計來說，這些圖形是儲存成各種繪圖軟體所自行制定的特殊檔案格式中，程式是無法立即去使用它們的，該檔可能尚包含著檔頭、控制碼及壓縮資料等，所以要讀取這些特殊的圖形檔案時，必須要遵循著一定的程序，才能從這些檔案中取得你所需的圖形資料。

若以最小的情形來推算，假使每一種繪圖軟體只制定出一種圖形檔的格式，則在目前市面上所存在的各式圖形檔格式，少說也有數十種之多了；但就程式設計者的觀點來考量，我們是絕不可能去支援這些所有的圖形檔案格式，因為如此龐大的工作量，將會是相當耗費人力與時間又沒有任何意義的。所以在取得圖檔的方式上，我們便鎖定在某個圖形檔格式上，以確保日後相關程式的撰寫工作順利。至於選擇圖形檔格式的考量點方面，應該以大部份繪圖軟體都有支援及讀取步驟簡單等為主，而縱觀目前已存在的大部份圖形檔格式，恐怕除了 Pcx 圖形檔格式外，再也找不到更佳的選擇了。

早期 IBM PC 剛起步時，由 ZSoft 這一家軟體公司所推出的 PC Paintbrush ，可說是當時最有名的繪圖軟體，它所制定出來的圖形檔案格式，正是鼎鼎大名的 Pcx 圖形檔格式。至於會如此地廣泛被各類繪圖軟體所支援，除了它是很早就制定的格式外，其格式完全公開及簡易的讀取步驟，都是成就它的重大因素。

在程式中要如何來讀取 Pcx 圖形檔案格式呢？筆者將它整個讀取步驟與方法，設計成一個獨立的 ReadPcx ( ) 函式，並列於（範例程式三）之中，日後我們只要在程式中去呼叫這一個名為 ReadPcx ( ) 的函式，並傳入函式所須的檔案名稱、圖形存放區及色盤存放區的指標位址，便可將存於 Pcx 圖形檔格式中的圖形順利載入到程式所指定的記憶體區塊中，非常地簡單好用。關於這一個函式是如何運作的，首先必須先從 Pcx 圖形檔的格式來開始講起，在 Pcx 圖形檔格式中，依其存放的順序來分，共可切割成檔頭區、壓縮資料區及 DAC 資料區等三個部份，在檔頭區的部份，它所佔用掉的空間大小，固定為 128 個 Byte ，其主要的功能是用來記錄圖形資料的各種相關資訊，以便讓那些讀取它們的程式，知道該如何去讀取它們。筆者在列於（範例程式三）的C語言程式，便將其檔頭的資料格式，整理成一名為 PcxHeader 的資料結構，以利後續的存取工作之用，而資料結構中的各欄位，所代表的意義如下： Manufacturer （廠商代碼，固定為 OxA之值，是辨別是否為 Pcx 圖形檔格式的唯一方法）、 Version （格式版本，影響到程式讀取時的步驟，與該檔所能儲存的圖形顏色數目）、 Encoding（編碼方式，目前固定為 1 代表是使用 Run Length 的壓縮方法）、MinimumX（ X 軸的最小座標）、MinimumY（ Y 軸的最小座標）、 MaximumX（ X 軸的最大座標）、 MaximumY （ Y 軸的最大坐標）、 Hresolution （建立圖形檔時，所用設備的水平解析度）、 Vresolution （建立圖形檔時，所用設備的垂直解析度）、 Palette （ 16色模式時，存放色盤資料的區域）、 Nplanes （平面數目）、BytesPerLine（圖形的每一水平線的資料，其所佔的 Byte 數）及 PaletteInformation （色盤資訊，決定是灰階或彩色顯示）。

在筆者所設計的ReadPcx（ ）函式中，為了避免掉撰寫時的複雜度，故將其鎖定在 320x200 的 256 色格式，以力求程式的簡單明瞭。在程式一開始，先執行開啓檔案的動作，並讀取檔頭的 128 Byte資料到我們所指定的資料結構中，然後判斷該檔的格式（ Manufacturer 等於 OxA ）及版本（ Version 等於 5 ，只有版本 5 以上，方支援 256 色的模式）是否正確，接下來再由MinimumX、 MinimumY 、 MaximumX 、 MaximumY 等 4 個欄位，計算出該圖形的寬度（ MaximumX -Mini-

mumX + 1 ）及高度（ MaximumY -MinimumY + 1 ），是否爲 320 及 200 ，而後若這些先前的檢查動作，都正確無誤的話，程式便開始進入解壓縮的程序，以便使得原圖可以重現。

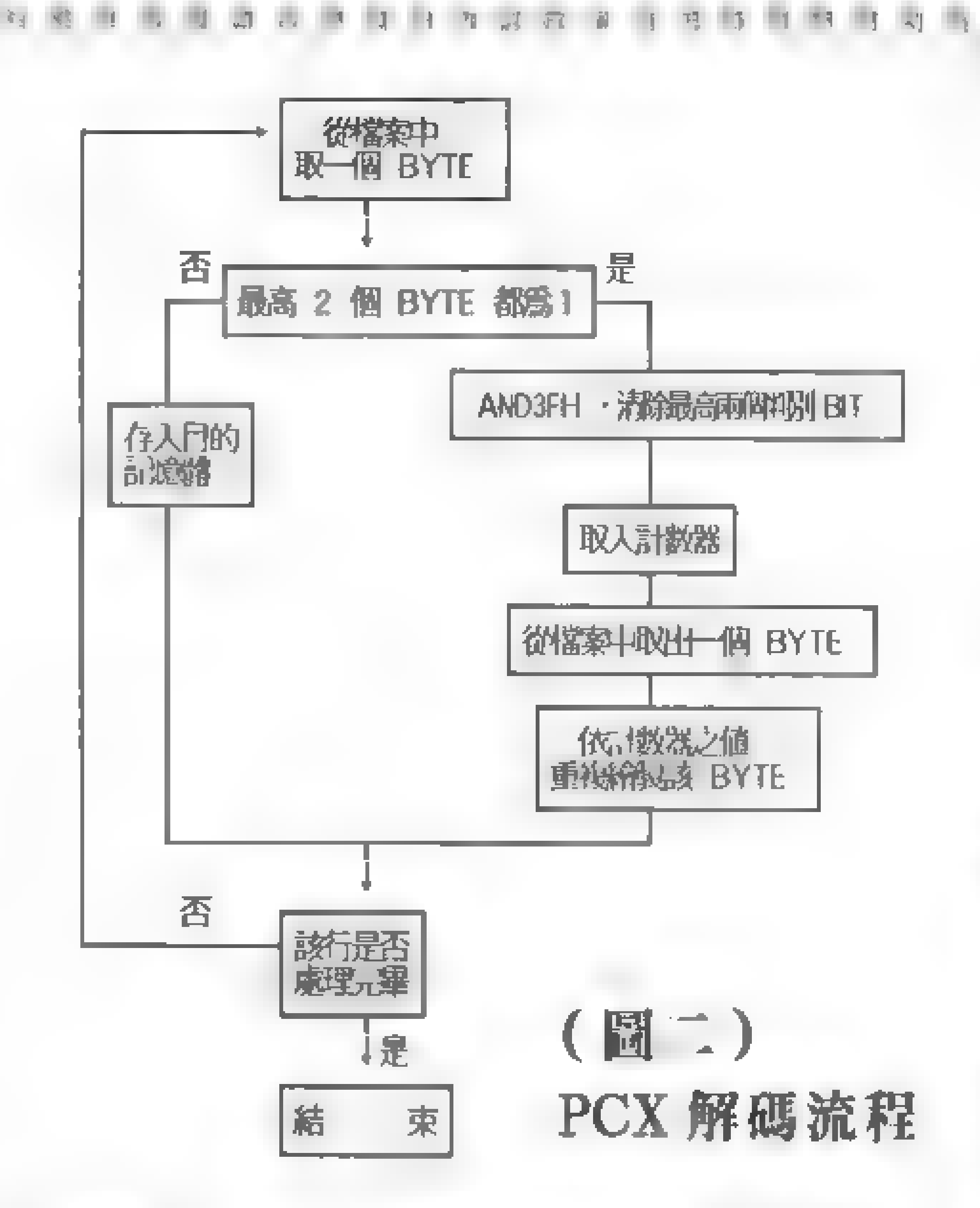
爲什麼在 Pcx 圖形檔格式上，不直接將原本的 Bitmap 圖形儲存起來就好了，還要多經過一道壓縮步驟來處理圖形資料，增加讀取時的困難呢？目的當然是爲了縮小檔案儲存時，所必須佔用的磁碟空間，至於 Pcx 圖形檔格式是採用什麼樣的壓縮方法，會不會像印象中的壓縮方法，都那麼難以理解呢？這一點各位讀者倒不必擔心，因爲它所採用的壓縮方法，是被稱爲 Run Length （不知如何翻譯，筆者認爲長度壓縮法是不錯的意譯）的壓縮方法，非常簡單易懂，它的原理是將圖形資料中，一些相同顏色的資料予於合併，減少儲存時所佔的空間。從（圖一）中，我們可以清楚地看到， Run Length 達到壓縮的目的，但由 Run Length 的壓縮原理上看來，將不難想像到，當圖形的資料越複雜時，則壓縮的比例會明顯地減少，這是因爲重複性資料的減少所引起的。

壓縮前的資料： 41 41 41 23 23 23 57 89 89 89 89 89 （需 12 BYTE ）
壓縮後的資料： 3 41 3 23 1 57 5 89 （僅 8 BYTE ）

（圖一）RUN LENGTH 壓縮法的實例

在 Pcx 圖形檔格式上，它是針對每一行圖形資料來個別獨立壓縮的，因此我們在進行解壓縮的步驟時，也應該要針對每一行來進行，才可確定資料的正確性。從筆者所列於（範例程式三）的 ReadPcx （ ）函式看來，便可清楚地看到整個解壓縮的工作流程（圖二）。首先程式先從檔案中取出一個 Byte，若該 Byte 的最高二個 Bit 都是 1 ，則代表該 Byte 是一個記錄重複次數的計數器資料，程式便須將其做一個 And 的邏輯運算，清除最高二個辨識位元，再存入一變數中，之後再從檔案中多取出一個 Byte ，依剛才取得的重複計數器，將該 Byte畫到目的的記憶體區塊中；至於當最高二個 Bit 並不都是爲 1 時，則代表它是一個單純的圖形資料，只要將其原封不動的放入目的記憶體區塊即可。最後再檢查該行所解壓過 Byte 數目，是否已經將該行處理完畢，而後再依序將所有的行處理完畢，便可以將原圖重現了。

至於 Pcx 圖形檔的最後一個部份，是儲存 256 色圖形資料時才會有這部份存在，因爲在 Pcx 格式



（圖二）
PCX 解碼流程

的檔頭，其爲儲存色盤資料所預留的空間，僅僅只是供 16 色模式使用的 48 Byte 而已，無法用來儲存在 256 色時 DAC 色彩暫存器所需佔用的 768 Byte 之用（ 256 x3 （ RGB ）），故 Pcx 圖形檔格式在版本 5 時（ Version 等於 5 ），便增加了這一部份的存在，至於要如何得知這一部份是否存在，我們只要測試從檔案尾向前算起 769 位置上，其內所有的資料是否爲 OxC 之值，便可知道這部份是否存在；若是的話，我們只要從該處辨識字元的後面，讀入 768 個 Byte ，便可將整個 DAC 資料載入到記憶體中。但有一點須特別注意的，是這些 DAC 資料是爲 8 Bit 的 RGB 資料，因此在我們將其寫入到 VGA 的 DAC 色彩暫存器之前，一定要將其轉換成 VGA 硬體可接受的 6 Bit 格式才行。轉換的過程相當簡單，只要將這 768 Byte 的資料，依序將每個 Byte 向右移二個 Bit 即可。

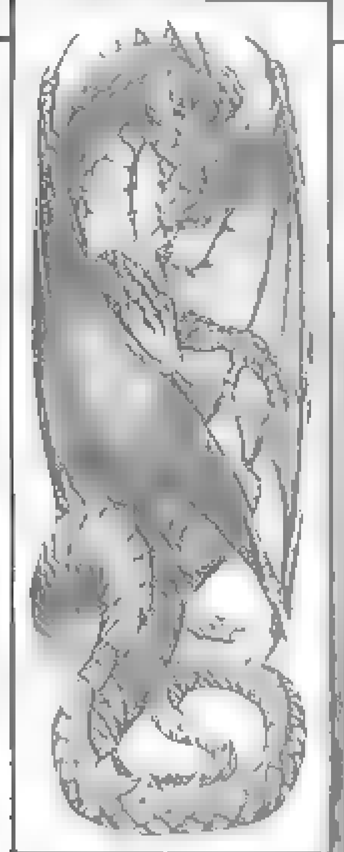
筆者列於（範例程式三）中的 C 語言程式，其工作原理上非常地簡單易懂；首先它會藉由 ReadPcx （ ）函式，來將一張名爲 Test.Pcx 的圖形，載入到事先所配好的虛擬螢幕中，並且再呼叫 C 語言所提供的 memcpy （ ）函式，來將其搬移到視訊記憶體上，使其得可以在螢幕上顯示出來，最後並且把該檔所記錄的 DAC 資料，寫入到 VGA 的 DAC 色彩暫存器中，讓圖形的色彩得以正確。

【範例程式三】

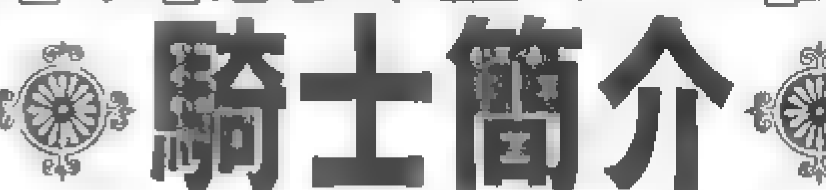
```
/*
  Title  : Show Picture - Borland C/C++ V3.1
```

```
 Author : Proman 1996.03.14
 Option : -ml ( Large Memory Model )
*/
// Include Standard Header Files
#include<Malloc.H>
#include<Conio.H>
#include<Stdio.H>
#include
#include<Mem.H>
#define  Success          0
#define  Error            1
struct PcxHeader                                // Pcx 檔頭的資料結構
 {
  char Manufacturer;
  char Version;
  char Encoding;
  char BitsPerPixel;
  int MinimumX;
  int MinimumY;
  int MaximumX;
  int MaximumY;
  int HResolution;
  int VResolution;
  char Palette[ 48 ];
  char Reserved;
  char NPlanes;
  int BytesPerLine;
  int PaletteInformation;
  char Filter[ 58 ];
 };
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                         // 模式號碼：13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );          // 發出軟體中斷 10H
 }
int ReadPcx( char *PcxName, char *ImageBuffer, char *PaletteBuffer )
 {
  struct PcxHeader Header;
  int Loop, Code;
  FILE *Fp;
  if( (Fp = fopen( PcxName, "rb" )) == NULL )
   return  Error;
  if( fread( &Header, sizeof( struct PcxHeader ), 1, Fp ) != 1 )
   return  Error;
   //  先前的檢查動作
  if( (Header.Manufacturer != 0xA) || (Header.Version != 5) )
   return  Error;
  if( ((Header.MaximumX - Header.MinimumX + 1) != 320) ||
      ((Header.MaximumY - Header.MinimumY + 1) != 200) )
   return  Error;
  for( Loop = 0; Loop < 200; Loop++ )           // 解壓縮各行的程序
   {
    int Counter, Length;
    char *Pointer;
    Pointer = ImageBuffer + (320L * Loop);      // 計算該行在虛擬螢幕中的位址
    Counter = 0;
    while( 1 )
     {
      if( (Code = fgetc( Fp )) == EOF)
       return  Error;
      if( (Code & 0xC0) == 0xC0 )               // 計數器資料？
       {
        Length = Code & 0x3F;                   // 清除最高二個辨識位元
        Counter += Length;
        if( (Code = fgetc( Fp )) == EOF)
```

```
        return  Error;
       for( ; Length > 0; Length-- )           // 重複畫該 Byte
        *(Pointer++) = (char)Code;
      }
     else
      {
       *(Pointer++) = (char)Code;              // 單純的圖形資料
       Counter++;
      }
     if( Counter == 320 )                      // 該行處理完畢 ?
      break;
    }
  }
 if( (Code = fgetc( Fp )) == EOF )
  return  Error;
 if( Code != 0xC )                             // 辨識字元存在 ?
  return  Error;
 //  載入 DAC 資料到記憶體，並轉換成 VGA 硬體可接受的 6 Bit 格式
 if( fread( PaletteBuffer, sizeof( char ), 768, Fp ) != 768 )
  return  Error;
 for( Loop = 0; Loop < 768; Loop++ )
  *((unsigned char *)PaletteBuffer + Loop) >>= 2;  //
 fclose( Fp );
 return  Success;
}
void WriteDac( char *Palette )
{
 int Loop;
 outportb( 0x3C8, 0 );
 for( Loop = 0; Loop < 256; Loop++ )           // 寫入到 VGA 的 DAC 色彩暫存器中
  {
   outportb( 0x3C9, *(Palette + (Loop * 3)) );
   outportb( 0x3C9, *(Palette + (Loop * 3) + 1) );
   outportb( 0x3C9, *(Palette + (Loop * 3) + 2) );
  }
}
void SetTMode( void )
{
 union REGS Register;
 Register.x.ax = 0x3;                          // 模式號碼：3H - 80x25x16
 int86( 0x10, &Register, &Register );          // 發出軟體中斷 10H
}
void main( void )
{
 char *VirtualScr, *Palette;
 //  配置各記憶體
 VirtualScr = (char *)malloc( 320L * 200L );
 Palette = (char *)malloc( 768L );
 if( (VirtualScr == NULL) || (Palette == NULL) )
  {
   printf( "Allocate Memory Error.\n" );
   return;
  }
 if( ReadPcx( "Test.Pcx", VirtualScr, Palette ) ==  Error )
  {
   printf( "Process Pcx File Error.\n" );
   return;
  }
 SetGMode();
 WriteDac( Palette );
 //  搬移虛擬螢幕到視訊記憶體內
 memcpy( (char *)0xA0000000, VirtualScr, 64000U );
 getch();
 SetTMode();
}
```

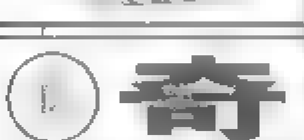


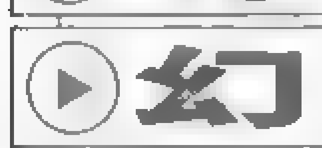
龍槍編年史與龍之研究VII

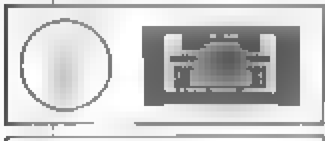


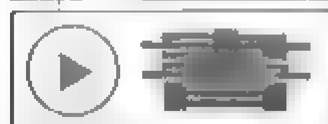
騎士簡介

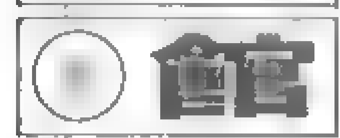






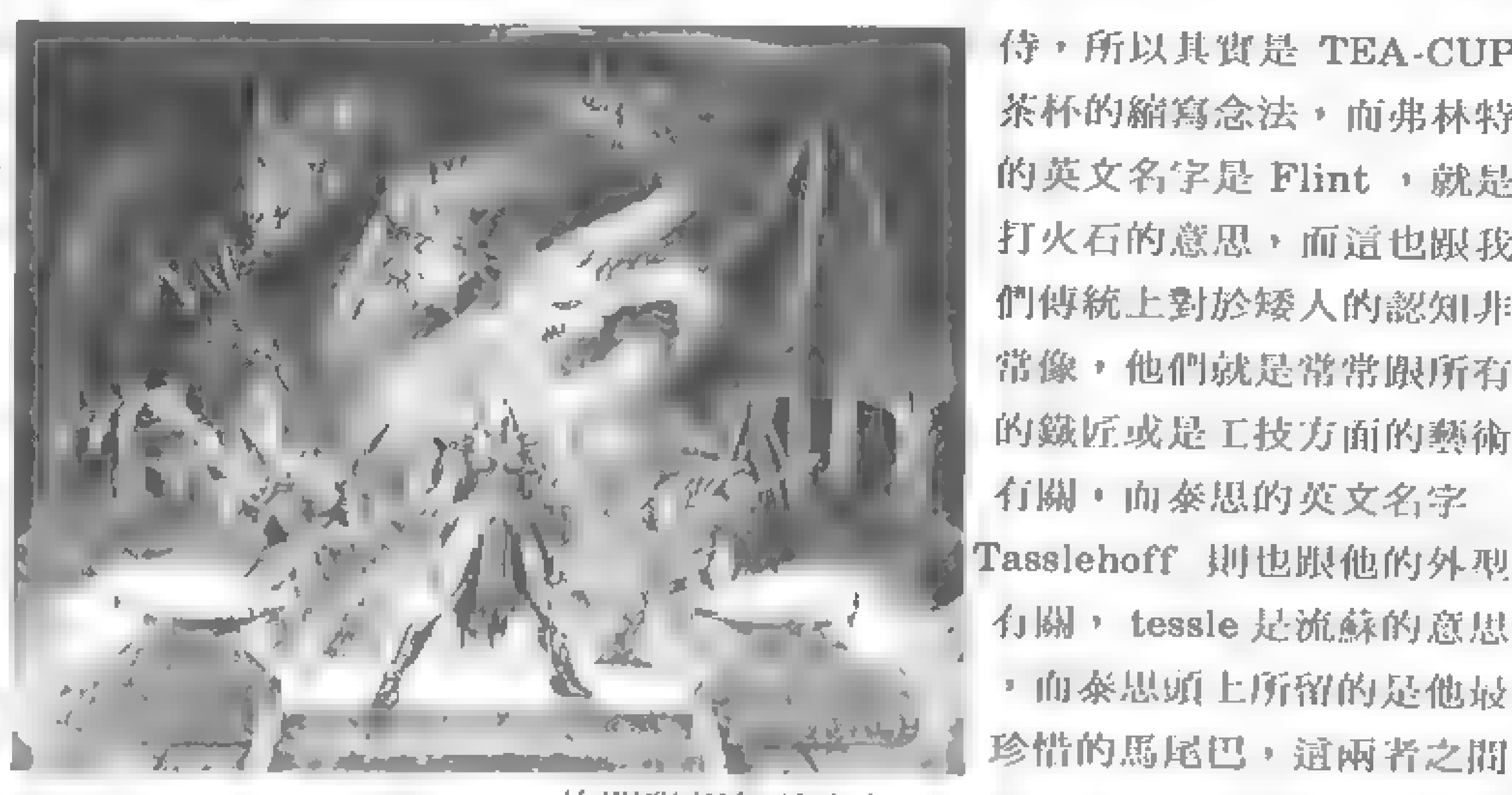






接下來和各位來談談裡面的一些角色，像坦尼思這個人物在這一套三部曲裡面可說是塑造最成功的人物之一，他內心在面對自己精靈血統以及人類血統時的困擾和疑惑，讓他拼命想要遮掩他是一個精靈的事實，而在面對許多重大抉擇的時候，他又必需要以一個精靈的身份或是以一個人類的身份來作決定，甚至兩者都必需放棄，而他又因為受到人家的信任，所以是整個冒險隊伍的核心和支柱，更因此讓他的處境更為艱困，甚至連他鍾情的兩個女人都是分屬邪惡和善良兩個陣營的，更加深了他性格中分裂和陷於抉擇的傾向。但是有過同樣經驗的讀者則會更加的對他產生認同感；就像他所面對的身份問題一樣，我們每一個人在日常生活中也都會遇到，我們常常必需在朋友的爭論中選擇一個立場，或是在自己的兩種身份中選擇一種，但是這樣的決定絕對不是簡單的，我們必需要去百般思量，深怕會做出錯誤的決定，或是得罪我們絕對不願意得罪的人，因而我們也會像坦尼思一樣，在這樣的抉擇中不斷的感到痛苦和掙扎，每一次被迫要作下的決定都沒有辦法絕對確定是正確的，因而我們遇到的迷惑和壓力也都跟坦尼思是一樣的；而以作為一個領導者的身份來說，那更是一種極大的挑戰，具有領導者的權力，相對的領導者也有他無法捨棄的義務，領導者除了要自律極嚴，不能讓屬下或是聽命於你的人們有任何不服的地方外，更必需要面對著如何將一個歧異度極大的團體結合在一起，並且發揮出他的最大能力的難題，團體中每一個人都會有每一個人的問題，但是，最惱人的是，沒有人會體諒領導者的問題，一個領導者必需像坦尼思一樣，一邊為自己的問題苦惱，一邊還必需要解決種種的問題，領導者不管自己到底確不確定自己的決定是正確的，都必需要要做出絕對有信心的樣子，而且還不能將自己的恐懼和隊友們分享，因為會影響到他們的表現；所以坦尼思這個角色因為他跟我們身邊的每一個人都有些相像的地方，而他的問題也都是我們會遇到的，所以算是最能夠讓我們產生認同感的一個人物。

另外一個更為特殊的人物不用說，大概每個人也都知道是雷思林，這個毫不掩飾自己的優越感和自我中心的天才法師，雖然他的行為絕對不會讓人有善良的感覺，但是確讓筆者不由自主的產生一種親切的感覺，原因很簡單，大概是因為筆者看過了太多的完美、自我犧牲、身強體壯、機智過人、又總是能夠在緊要關頭做出正確的決定，或是在九死一生中照樣輕鬆簡單的逃出種種的陷阱，還可以面帶微笑的說一個小笑話來跟大家分享，天哪！我已經受夠了這種不近人情的可怕主角，讓每一個閱讀的人都覺得自己真是愚蠢到了極點，每一次都一定會做出錯誤的決定，真正的奇幻小說是背景和設定奇幻，而不是主角也奇幻的不近人情。再加上幾乎我們從小到大家受的教育都叫我們隱藏自己的自私自利，要跟所有的人和善相處，不管這些傢伙是不是天下第一大蠢蛋，或是一點能力都沒有的廢物，所以幾乎每一個人都累積了過多要作聖人的壓力，而在看到雷思林這樣痛快淋漓，代表每一個人心中不造作的黑暗與自私的一面的角色，自然是一番全新的感受，尤其是現實生活中往往有許多只會空談大理想，拯救世界眾人的丑角，自己卻往往不具有足夠的能力實現他們的狂話。在和這些可悲的人比較之後，相較之下雷思林反而讓人喜愛多了，因為這樣的角色他至少不肯隱藏自己的黑暗面，討厭他的人就知道要多多提防，而不會像真實世界裡的人一樣可能隨時隨地在背後插你一刀。而且他也不是



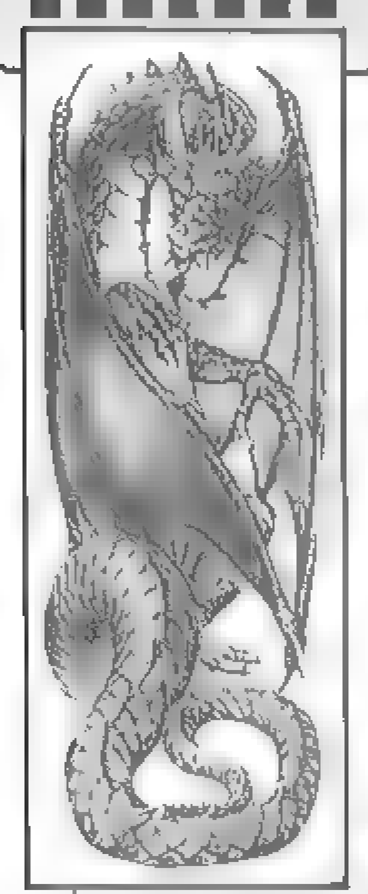
施了幾百種法術都不會疲累的超級無敵大法師，他也會因爲能力不夠而施不出法術來，也會被迫束手就擒，這樣的英雄或是惡徒才是讀者想要看到的，而不是抽離了人性的一面的超級主角，而雷思林，他的確滿足了讀者的這種想法。

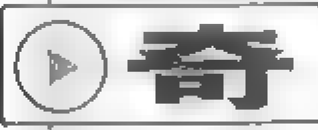
可是像泰思這個角色，筆者就不大能夠認同了，很明顯的這個角色是爲了要當作一個丑角而設定出來的。可是如果真的照他的設定，這個種族不會害怕任何危險，對於偷竊這種是更是沒有任何道德上的規範，那麼恐怕這個種族必需要和蟑螂一樣的多產，因爲他的平均年齡一定很低而死亡率一定很高，生育率不高，來不及補充，大概就要滅族了，而劇情中有許多部分都爲了讓這個丑角能夠活下來，而給了他許多的奇蹟，讓人覺得有一些些的不公平，不過由於這個丑角還算相當的稱職，所以讀者大概不會有多少人贊成要處死他，他的表現的確夠逗的，像他平常的慣常表現是說，"這個東西是我的，你沒看到他在我的背包裡嗎？"；"喔！上面有你的名字啊？！那大概是我怕你不小心　弄掉了，幫你收起來了，下次要小心一點喔！"，呵呵…

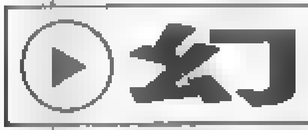
最後有關小說本身的部分，再提一種龍槍迷的說法，稍稍有一點閱讀奇幻小說經驗的讀者都知道，往往讓作者和讀者最頭痛的東西就是主角的名字了，因爲不能取得太普通，約翰、包伯都太過沒有特色，但是要是取一些連作者自己都沒有辦法念出來的名字的話，讀者當然更不可能產生認同感啦！舉個例子， Larry Niven 除了科幻小說之外，他早期也有寫作一些奇幻小說，他就是擅長取這種名字的老手，他作品中的主角幾乎都不可能用全名，而都是用簡稱來替代，因爲實在是太長啦！就以在" A WORLD OUT OF TIME "中的女主角全名叫什麼咧？ Mirelly-Lyra Zeelashisthar ，簡稱 Mira ，名字酷是夠酷了，可是有多少人會念呢？所以讀者頭痛之外，作者在取名的時候也是頭痛不已，所以往往取的名字會跟主角本身有點關係，像堅持榮譽的索蘭尼克騎士史東 Sturm 他的英文名字念起來就像是 STAND-FIRM 連在一起的發音，代表了他這個人「站的直直」的，守正不阿的個性，而緹卡（ Tika ）的名字則因爲她原來是酒店女侍，所以其實是 TEA-CUP 茶杯的縮寫念法，而弗林特的英文名字是 Flint ，就是打火石的意思，而這也跟我們傳統上對於矮人的認知非常像，他們就是常常跟所有的鐵匠或是工技方面的藝術有關，而泰思的英文名字 Tasslehoff 則也跟他的外型有關， tessle 是流蘇的意思，而泰思頭上所留的是他最珍惜的馬尾巴，這兩者之間的關聯相信讀者都看得出來。反派人物方面則有奇蒂拉，她的英文名字是 kitiara ，而小貓的暱稱是 Kitty ，正如同她的姿態一樣，像貓一樣的優雅，卻又像貓一樣的殘酷，故意玩弄她到手的獵物；至於其他的角色嘛，讀者可以自己去找找看，也許會有意外的發現喔！

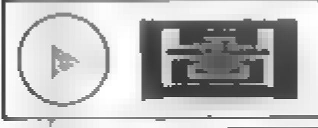
「魔戒之王」和龍槍系列之比較

常可以看到一種說法，就是"龍槍系列是一套可與 J.R.R Tolkien 的「魔戒之王」相比的作品！"，筆者本身對於這種說法持著一個相當保留的看法，因爲這兩者的大致結構其實有些類似，都是要阻止一個力量強大的邪惡力量的恐怖計劃，也都是以一些物品的創造或毀滅爲這場戰爭的關鍵（「魔戒之王」是毀滅，龍槍系列是創造。），而同時也都提到了矮人族和精靈族間的對立與衝突，但是這兩者之間基本上的訴求和對象都不是一樣的。基本上 Tolkien 當初創作這套小說的目的是爲了要將西方世界傳統上的一些神話傳說給通通集合起來作一個整理，免得這些寶貴的資產會像當初冰島地區的史詩「愛達」一樣，變成斷簡殘篇讓後代的子孫都沒有辦法看到當初先民用傳說的方式流傳下來的美麗資產，所以才會耗費極大的精力來寫出這樣的一系列的故事，所以他的故事中除了 Hobbit 這個種族是他自己創造的之外，其他不管是 DRAGON 或是 ELF 、 DWARF 都是在傳說中有根據的，也就是他基本上是以神話爲基礎來創造出一個 MIDEARTH （據說這個地方是影射新英格蘭，但是筆者自己也不大確定。）而龍槍系列就不一樣了，它本來就是個奇幻的小說，也就是說他的設定基本上都是作者自己憑空創造出來的，不需

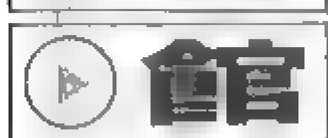












要接受任何現實世界的限制，它的神明可以依善良、中立、邪惡來分類，真實世界傳說中的神哪有可以這樣清楚分類的？從而也使得它的自由度比較大，變得可以讓作者自由發揮，來製造出許多的特殊情況來。

再從劇情方面來看，很明顯的，「魔戒之王」是一齣悲劇，它的劇情深度不是針對青少年設定的，就像史詩「奧得賽」一樣，悲劇大都需要比較多的人生經驗之後才能欣賞這種不完整的缺陷美，正如同希臘人所說的「悲傷是一切情緒的昇華，所以悲劇的層次也是最高的」，因而這樣的悲劇才能顯現出「魔戒之王」它史詩般壯闊的氣魄。相反的，龍槍系列明顯的訴求層次就是屬於青少年部分的，在它的書中幾乎可以說是避免所有一切的死亡，書中的主角人物只有史東和弗林特遭到了死亡的命運，連最後的泰思在面臨死亡的時候都可以遇到雷思林這個救難小英雄，而幾乎每一個情感上的問題都得到了圓滿的結尾，它的結局幾乎可以說是皆大歡喜結束，當然也就是比較適合年齡層較小的讀者來觀看。

至於設定的部分，如果讀者有看過 J.R.R Tolkien 在他死後由他兒子收集整理的一些手稿和設定，大概都會為這位作者在創造 midearth 這個世界的上所花的努力而感到驚訝，筆者手頭還有一本百科全書是專門介紹 midearth 上的資料，再加上作者本身所用心設定的精靈語言，甚至還具有完整語法結構和發音系統，讓許多的讀者甚至開始相信的確是有這樣的世界存在。相反的來說，在觀看龍槍系列的設定的時候，會發現的是它的設定基本上就不是可以和「魔戒之王」系列相比的，雖然因為它本身有出紙上的角色扮演遊戲，所以設定相對的會比一般的小說要多，但是在它的深度和廣度上就遠遠的差上「魔戒之王」許多了。甚至在人物上也有一些雷同的地方，就像筆者前面介紹到的，貝倫（永恆之人）（ Berem,the ever man ）在劇情中是一個因為身上被嵌入了一顆寶石，所以得到不死的能力，但是很有趣的，在 " Simarillion " 中也有一個人物叫 Beren，他手上嵌了一顆精靈族的寶石（ Simarillion ），也讓他得到了不死的能力，而坦尼思的角色也讓人想到「魔戒之王」的 Aragon ，也同樣是一個具有領導能力的精靈；可是雖然有這麼多類似的地方，但是 J.R.RTolkien 仍然有蠻多不完美的地方，就像他的筆下角色大多欠缺描寫，沒有什麼人格上的深度，讓人很難看了之後能夠想像出一個完整的人物或是產生認同感來，而龍槍系列在這個地方就勝過許多，因為他裡面的許多角色都是極度不完美的（不像 Aragon 是一個各方面都十分超群的超級精靈）坦尼思要面對認同上的問題，蘿拉娜要處理自己忌妒的情緒，雷思林對自己哥哥的怨恨等等，都讓這些角色鮮活於紙上，能夠讓讀者更有認同感。

雖然「魔戒之王」的地位是絕對無法動搖的，但是，龍槍系列也是有它的動人時刻，像劇中的史東和阿爾瀚娜的戀情或是坦尼思和蘿拉娜之間的感情就是相當不錯的部分。筆者作個比喻好了，龍槍系列就像是周六晚上所吃的匹薩，你可以一邊看電視一邊享受這個節奏快速，情節刺激的作品；而「魔戒之王」就像是重要節日時所吃的大餐，無比美味，但是它是一個十分龐雜的作品，有開胃菜、飯前酒、主菜、飯後的甜點，同時也當然是酸甜苦辣都有的。正如同莎士比亞的作品雖然好，但是他不會讓你討厭喬治、盧卡思的的電影，不是嗎？

不過也正是因為「魔戒之王」的經典地位，再加上它幾乎融合了所有的西方傳說，所以幾乎任何一個奇幻作品都會讓人想到這個經典級的史上最成功作品。筆者對於這個作品一直都是非常的欣賞，當然也想要在這個專欄裡介紹，但是筆者希望能夠再多看看一些後起之秀的作品之後再回頭來看看這個萬流之宗，相信會有不同的體認的。

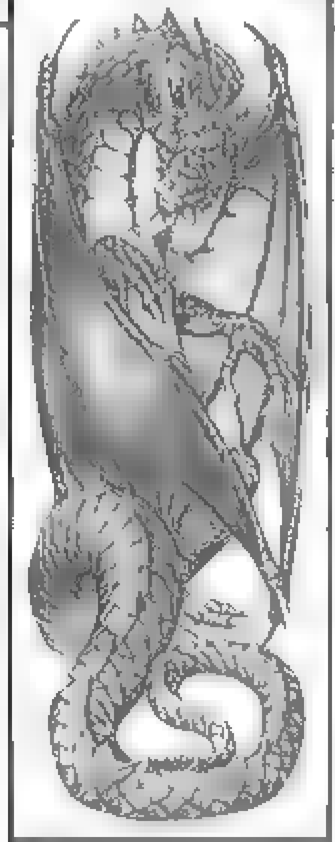
遊戲的表現

嗯，要說起龍槍系列的電腦遊戲，恐怕就難以避免的要從當時 SSI 和 TSR 史無前例的合作談起了，不過大概有許多讀者在玩了這麼久的 RPG 之後，仍然不清楚 TSR 這三個字到底是什麼縮寫吧！ TSR 是 TACTICAL STUDIES RULE ，戰略技巧研究規定的縮寫，當初是因為這個公司的成立是為了要出版 D&d 的遊戲規則，而 D&D 的遊戲規則則是由當時風行的桌面戰略模擬遊戲所得來的靈感，跟當時戰略遊戲不同的是這些單位（也就是玩家所扮演的角色）是可以成長的，所以三個志同道合的朋友 Gary Gygax 、 Dave Arneson 、 Brian Blume在作品屢次遭到當時的大公司像 Avalon Hills 等退稿之後（這些公司所持的理由是這個規則太開放性了，沒有辦法能夠讓玩者能夠獲

得"勝利"的快感），於是決定成立這個公司，在 1973 年的時候第一次推出 d&d 的規則，之後他們的事業就如日中天，角色扮演的整個風潮就由他們開始帶領，而整個大體規則的設定，包括了日後的電腦遊戲，或是許多的 mud 的設定，以及其他的紙上 rpg，大都是以這個規則為始祖，而不久之後他們就開始推出了「專家級龍與地下城系統」 AD&D，在遊戲界中以其更為詳盡的設定，以及數量更多的 CAMPAIGN 而受到了更為狂熱的歡迎，他們也涉足了動畫、漫畫、以及我們即將要提及的電腦遊戲、和日後的大型電動，不過由於篇幅的關係，這裡對於 TSR 公司本身的歷史還是稍稍帶過就好，日後有機會再做進一步更為詳盡的介紹。

至於第一次踏足遊戲界的作品，筆者手頭的資料顯示，有兩個遊戲幾乎是同時出版，而且在宣傳上也是一起搭配的，所以連筆者都不能確定到底是哪一個遊戲先出版的，這兩個遊戲是「光芒之池」（ POOLS OF RADIANCE ）和長槍英雄（ HEROES OF THE LANCE ），前者是「被遺忘的國度」（ FORGOTTEN REALMS ）系列的第一套角色扮演遊戲（筆者還記得當年每一個角色都是最多十幾點的生命點數在那邊小心翼翼的作戰，哪像到了後來「黑暗之池」的時候，還有角色升到四十級的頂點，生命點數到達一、兩百多點，哎～真是今非昔比喔！），後者則是龍槍系列的第一個動作遊戲！沒錯，真的就是動作遊戲，玩者必需要在黑龍西薩思的看守下奪取白金碟，而扮演的就是小說中的八位英雄，來在那個地下迷宮中四處闖蕩，不過這一代有一個缺點，就是除了史東的長劍和雷思林的魔法外，其他人的攻擊都沒什麼價值，而且太容易迷路在那裡繞來繞去，找不到真正的目標，至於這一套遊戲一共出版了三套，他們分別是 DRAGON FLAME、SHADOW SOCERER，而也都是龍槍小說裡面的情節，不過由於國內沒有出版，所以筆者也不大清楚他們的內容，只知道第二代據說仍然沒有將上一代的缺點改過來，仍然是非常容易迷路的一個動作遊戲，但是第三代中則有 VERMINARD 出場，而且整個遊戲主要還有包括了保護難民逃難的地方，據說相當的精采；不過筆者也沒有機會一親芳澤，真是相當可惜，另外值得一題的是，龍槍系列號稱 AD&D史上最受歡迎的設定光從電腦遊戲上就可以看出來，在 SSI和 TSR 合作的日子中，以龍槍系列的遊戲種類最多，包括了戰略、動作、角色扮演、甚至還有模擬類的！說起這個模擬遊戲，大概當時的玩家都會記得，他的中文名字叫做「飛龍騎士」（ DRAGON-STRIKE ），玩者扮演的是一個索蘭尼亞的騎士，騎在飛龍背上和黑暗軍作戰，玩者的配備包括了可以偵測敵軍的龍珠雷達、跨下飛龍的龍焰（ DRAGON BREATH ），還有威力超大，距離不遠的屠龍槍攻擊，玩者必需要跟敵軍的飛龍作戰中隊周旋，有時也要攻擊地面上無助的敵軍，最後甚至會出現敵軍的漂浮要塞，要跟玩者決一死戰，可說是當時最有創意的遊戲了，因為當時的模擬遊戲大部分都是開著飛機打來打去的，還沒有人有創意到把飛龍加進模擬遊戲的範圍中，所以當時這個有意思的遊戲還著實讓筆者在非專長的模擬遊戲裡面沈迷了好一陣子，那時候還必需要用同學的電腦來偷偷的玩咧！

另外一個就是一個戰略遊戲，叫做（中文譯名不大確定）「長槍之役」，玩者是以戰略的角度來扮演當時受到黑暗大軍威脅的各個國家，並且和這些軍隊作戰，由於這是筆者記憶中 SSI 出版的第一個奇幻類的戰略遊戲，再加上 SSI 本身是戰略遊戲起家的，所以在整個規則和計算方法的設定上非常複雜，好像沒有受到很大的迴響，不過這是少數幾個玩者可以操縱獅鷲獸和惡龍、或是矮人和龍怪、或是海軍和陸軍互相作戰的遊戲，不過遊戲中依照小說中的故事情節將年代分成了幾個時段，玩者可以在任意的時段中扮演正義或是邪惡的一方來互相作戰，遊戲中好像還有外交的設定，可以讓玩者爭取友好的國家，或是孤立這些可惡的敵軍，這類的遊戲當時著實不多，大概可以把他視為日後 WARLORD 風潮的前身吧！不過 SSI 的戰略遊戲往往十分不注重遊戲的畫面和音效，從他們的角度來看，他們的歷史考據和公式演算的確是可以驕傲的說他們不需要靠著花俏的畫面來吸引玩者，不過花俏一點又有什麼不好呢？！不過當時很明顯的他們還是沒有看破這個道理，所以這個遊戲的畫面還是傳統的小小方格、小小人物、小小



建築的模式，不過到了最近的 PANZER GENERAL 大賣之後，看樣子他們終於看破了，開始作一些內涵既豐富，畫面也棒的戰略遊戲了，不過這是題外話，還是趕快回到正題。話說既然龍槍系列本來是一個角色扮演遊戲的設定，那麼最應該注意的當然是他在改編成角色扮演遊戲之後的表現怎樣。

這一系列的 RPG 包括三個遊戲克萊恩英豪（ CHAMPION OF KRYNN ）、幽靈騎士（ DEATHKNIGHT OF KRYNN ）、黑暗之后（ DARKQUEEN OF KRYNN ），都是以龍槍系列的背景來作設定的，而時間上的設定則是在大戰結束之後的黑暗勢力蠢蠢欲動中所構成的劇情，由於龍類並沒有回到他們原來的牢籠中，所以在這個世界上還是可以遇到許多的龍類，所以相對的跟巨龍作戰的劇情也是不少，不過不知道是 SSI 的德政還是什麼的，這裡的龍類作戰的時候好像都有點有氣無力的，沒有那麼強的壓迫力，而在 AD&D 規則中相當令人頭痛的「龍懼」（ DRAGON FEAR ），在這裡也沒有得到相當的地位，常常看到每一個戰士在靠近龍類時都是大無畏的作戰，一點都沒有害怕的感覺，不像實際的紙上 RPG 中，常常自己的角色在遇到龍類的時候就馬上腳軟，沒有辦法作戰。不過由於這次的設定中多加進了一個 Ranger 流浪者的職業，而這種職業對於比人類大的生物有特殊的傷害力，再加上通常隊伍中會有一把屠龍槍，所以幾乎每次都是用索蘭尼克騎士拿著屠龍槍和流浪者合力砍那些笨龍就好，倒是那些會石化或是變成酸液、爆炸的龍怪（ DRACONIAN ）要難纏多了，每次都要讓我在跟他們作戰時要耗掉不少寶貴的生命點數，不過在幽靈騎士的故事中就就少掉很多龍類的戲份，因為這一集的故事是要跟 LORD SOTH 索思王作戰，所以出了不少的殭尸和不死生物，彷彿回到了 RAVENLOFT 的設定中（不過 ravenloft 的設定中的確是有索思王的出現，不知道這些邪惡勢力之間是不是會有什麼勾結？），連龍類中都有邪惡巫師所製造出來的殭尸龍（ LICH DRAGON ），還有包括一整個不死兵團的成員都一起出動，著實讓隊伍中的牧師忙了好一陣子（不過因為超渡掉不死生物沒有經驗點數，所以還是儘量不要這樣作）可是因為幽靈騎士中的劇情非常的不合理。他的目的是要打敗索思王，不過看過小說中的人應該都知道索思王跟「飄泊的荷蘭人」中的船長一樣，都是不可能被消滅的被詛咒的怨靈，劇情全部都附著這個打轉倒是有點不合常理。而黑暗之后的迷宮據說更是 AD&D 金盒子系列史上最麻煩的，一大堆的傳送點、黑暗地帶都出籠了，搞的大家彷彿回到了「冰城傳奇」的年代，被這些迷宮整的死去活來。（說起金盒子系列，國外最近出了一套光碟，包括了全套的金盒子系列的遊戲，「被遺忘國度」的四套 POOL OF RADIANCE,AZURE BOND, SECRET OF SILVER BLADE,POOL OF DARKNESS, 龍槍系列的三套，以及「蠻荒邊境」（ SAVAGE FRONTIER ）的兩套，是由一家叫 GAME WIZARD 的公司出版的，有興趣的玩家不妨看看國內有沒有店進貨，畢竟這些遊戲真的帶著我們度過了一段角色扮演遊戲的黃金歲月，只是要讓這些遊戲在我們現今的電腦上運作，可是得花一番功夫喲！），但是在龍槍系列的三部曲結束之後，隨即金盒子的時代也跟著結束，接著下來的是許多許多的 3D 即時角色扮演遊戲，再過了一段時間，SSI 和 TSR 之間的合作關係結束，而 AD&D 系統也接著隨著 CAMPAIGN 設定的不同而開始分售給各家公司，INTERPLAY拿到「 PLANETSCAPE 和「被遺忘的國度」系列的遊戲製作權，而 SSI 則至少還擁有 RAVENLOFT 系列、THUDERSCAPE、可能還有 DARKSUN 系列的製作權，至於其他的 CAMPAIGN 有沒有可能再賣給其他的公司，則就要注意一下這個瞬息萬變的遊戲製作市場了不過根據跟 TSR 合作過的公司表示， TSR 對於遊戲製作的專制態度和強硬的立場，讓他們在製作遊戲的過程中面臨了許多的困境，但是只要有利可圖，相信還是會有許多公司面對這樣的「挑戰」吧！

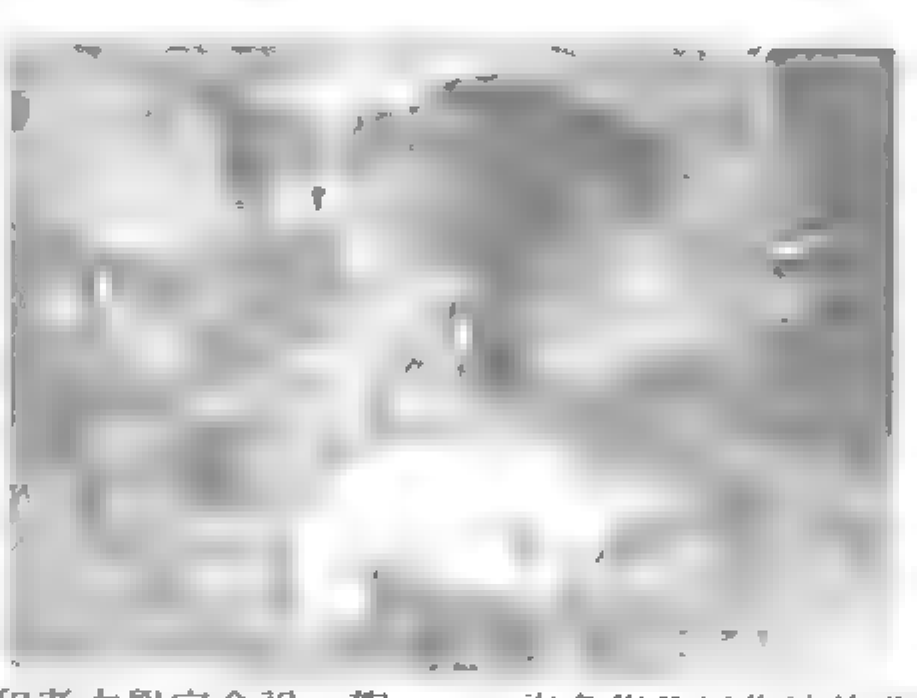
龍、龍、龍

獻給所有消失在這個世界上的生物。

「人類雖然聰明到能夠消滅許多的物種，但是，到目前為止，還沒有辦法救回任何一個被他們滅絕的族類。」Gerald Durrel — " CATCH ME A COLOBUS "

龍槍系列中出現了很多的巨龍，他們有的是善良的，有的是邪惡的，有的老眼昏花，有的年輕激進，在在都讓人對於這些活在傳說中的生物感到好奇，我們自稱龍的傳人，皇帝要穿龍袍、喝酒有景

德鎮的著名瓷器「九龍公道杯」，端午節還可以划龍船；而西方的龍則是看守金蘋果、把守伊甸園、任意吞吃無辜的人類、是魔王撒旦的使徒，幾乎每一個功成名就的英雄都必需要宰上一兩隻才行；不過，這個帶著極重神秘色彩的傳說生物到底是怎麼誕生的，而東方和西方又各有著什麼樣的傳說呢？就讓我們來看看吧！歷史和考古學家會說，龍只不過是人們幻想中的生物，其實根本不存在，但是筆者既不是歷史學家，也不是考古學家，筆者要做的，不是破壞龍的美麗傳說和幻想，而是寫出這些傳說中生物的故事；至於他們到底存不存在？就像「小飛俠彼德潘」中的小仙子一樣，只要有人相信，龍就是存在的…



中國的龍

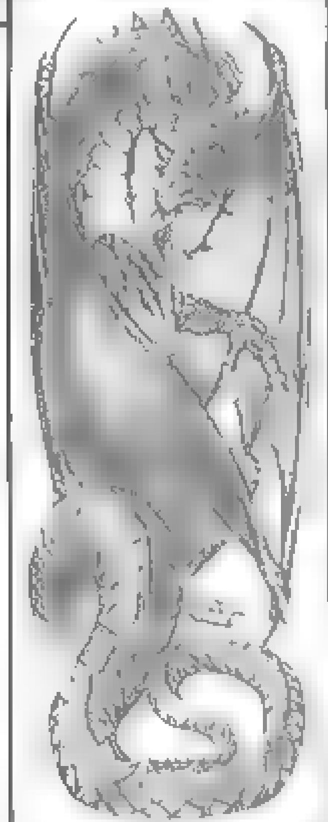
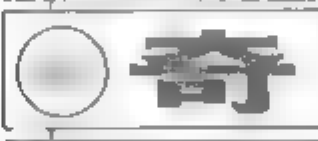


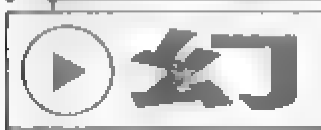
中國人一直自許爲「龍的傳人」，他的原因到底是什麼呢？因爲遠古的時候夏族的代表就正是以後流傳數千年，神性越來越強的龍。

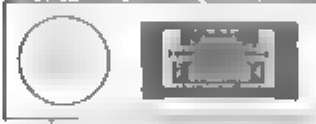
據說當年鯀奉派下凡治水，他看到了當時地面上的人們受到洪水的侵逼，四處逃竄，無法打獵耕種，幾幾乎快要生存不下去了，但是鯀對於這樣大規模的洪水所能想出來的辦法就只有捌堵，眼看著這些洪水不斷的突破他的堤防和水壩，鯀再也不能忍受眼睜睜看著凡人受苦卻無能爲力的無力感了，於是他決定盜取天庭的寶物「息壤」—這是一種會不斷生長的土壤，能夠使得鯀的捌堵不會再失效，在「息壤」的幫助下，凡人們脫離了洪水的災難，開始離開的貧瘠的山丘和洞穴，在地面上重新開始生活。鯀看著這些凡人能夠因爲他的幫助而開始安居樂業，感到十分的欣慰，正準備要回天庭交差的時候，當時天界的主人堯對於「息壤」被盜，感到十分的震怒，於是收回「息壤」，讓洪水重新肆虐地面，原先安居樂業的景象又成爲一片汪洋，鯀束手無策，不但無法拯救這些凡人，自己也被堯用雷電殛死（"昔堯殛鯀於羽山…"—《左傳、昭公十七年》），治水失敗的鯀懷著滿腹的怨恨，被雷電殛死了之後，不但死不瞑目，屍身經過了三年都不腐壞，堯唯恐鯀的屍身會產生什麼異變，於是派出勇士用鋒利的吳刀將鯀的屍身剖開，但是沒有料到鯀的怨氣醞積在腹中，變成了一隻黃龍，這隻黃龍也就是鯀的兒子禹（"鯀死，三歲不腐，剖之以吳刀，化爲黃龍。"《山海經、海內經》郭僕注引《歸藏、啓噬》；"鯀殛死三歲不腐，副之以吳刀，是用出禹。"《路史、後紀》注引《歸藏、啓噬》），他用疏導的方式來將這場可怕的洪水結束掉，而在這段治水的過程中，一方面他運用龍乃水神的力量解決了許多問題，另方面手底下也收服了許多隻興風作浪的孽龍，轉而幫助他治水，長江三峽中的「斬龍台」和「錯開峽」據說是當年禹斬掉一隻亂開水道，險些誤了大事的孽龍的地方。接著建立的夏王朝，既是中國史上的第一個王朝，也是一個以龍爲圖騰的氏族，自此，龍就在中國人的傳說中開始生根…

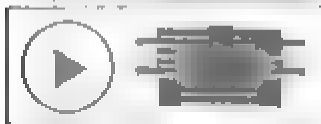
至於中國傳說中龍的形象呢？據說龍是可以幻化成任何形象的，他可以像一條小蟲一樣，也可以變成天上騰雲駕霧的的神獸，他也可以幻化成人等等的各種生物，不過在傳說中，或是在民間藝術中，龍還是有一個固定的形象的：「三停九似」，就是一隻龍的基本形態描寫，在古籍中看到的記載，說龍的身體可以分成三個部分，而三個部分之間都是長度相同的，「自首至膊，膊至腰，腰至尾，相停也」《淵鑑類函》卷四三十八引《會編世傳》。而九似則是宋人羅願在《爾雅翼、釋龍》中所提出來的，「角似鹿、頭似駝、眼似兔、項似蛇、腹似蜃、鱗似魚、爪似鷹、掌似虎、耳似牛。」，後來明代李時珍則在本草綱目中用了這種說法，並且將「鱗似魚」換成了「鱗似鯉」，而且增加了「其背有八十一鱗，具九九陽數，」「口旁有鬚冉，頷下有明珠，喉下有逆鱗。」的說法，也因爲九九陽數的這種說法，解釋了爲什麼傳說中龍具有降妖伏怪的本領，因爲九九乃至陽，至陽之物當然能夠輕易的降服一些屬陰的魑魅魍魎、妖邪之流。而在《夢溪筆談》中也提到，黑水之西有一座夜來山，山上有一座射龍廟，廟裡珍藏著一具龍舌，「其形如劍」。而古代的人在替這種神獸作畫的時候，也有一些繪畫上的忌諱：嘴忌合、眼忌閉、頸忌胖、身忌短、頭忌低。在畫龍的時候最重要的是「畫龍點睛」，「畫龍點睛」這句話到了後來則變成形容人用精闢的詩文或語句來點明一篇文章的主旨的成語，但這句話是怎麼來的呢？

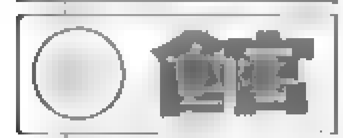
南梁畫家張僧繇是個專門以畫龍聞









名於世的畫家，據唐人張彥遠《歷代名畫記》的記載，張僧繇曾應邀在金陵安樂寺的牆壁上畫白龍四條，龍鬚龍爪龍頭龍身龍尾龍鱗一應俱全，但他就是不肯點睛，且說一但點睛，這些白龍就會乘風飛去，百姓們不肯相信，以爲他信口開河，再三要求他爲龍點睛。張僧繇實在熬不過大家的要求，於是提筆醮墨，但是他爲了要讓廟中留下兩隻白龍，只肯爲另外兩隻白龍點睛；鋒毫落下，兩條白龍就有了炯炯有神的眸子，須臾間雷鳴電閃，白龍身在的畫壁從中裂開，兩條白龍乘雲駕霧而去，只剩另外兩條沒有點睛的白龍還留在畫壁上。張僧繇除了會「畫龍點睛」外，據說他還能「畫鎖制龍」，他在昆山惠聚寺，「畫神於兩壁、畫龍於四柱」，方圓百里之內的百姓若是患了疾病瘴癘，只要來到壁下虔誠祈禱一番，再停留個片刻就可以痊癒，但是每逢天色陰暗，風雨欲來的時候，牆上的飛龍就竄竄欲動「凓凓其潤，鱗甲欲動」彷彿要乘風飛去一般，於是張僧繇就畫了一把鎖將龍制住，讓他不能逃脫這個地方。

說起龍，一般大家最常想到的就是鳳了，在古籍的記載中鳳是一種美麗的鳥類，而以牠的歌聲與儀態爲百鳥之王，牠能給人間帶來祥瑞，同時也擁有「非梧桐不棲，非竹實不食，非醴泉不飲」的特殊習性，而由於牠是「羽蟲」之長，所以和「鱗蟲」之長的龍在傳說中就漸漸成了一對，一個變化多端，一個德性美好，就成了民俗中相輔相成的一對，更由於龍象徵著至陽，而原來也有陰陽之分的鳳（鳳爲雄，雌爲凰）在跟龍相對之後就漸漸的成爲純陰的代表了。

而另外一個常常跟龍相提並論的就是一虎，百獸之長，牠的威猛和傳說中降服鬼物的能力，使得牠也變成了屬陽的神獸，常常跟著龍一起出動，「雲從龍，風從虎」（所以在山風極大的地方，往往可以看到所謂的「虎」字碑來鎮壓這些怪風，台灣的草嶺古道就有一個十分有名的虎字碑）成爲降服鬼物的一對最佳拍檔，除了道教中的四靈包括了青龍白虎之外，連在風水師探勘墓地時，在地形前方左右兩邊突起的地形，可以當作墓穴的地方，都有獨特的稱號，稱之左青龍、右白虎，取其護衛之意，而在公堂中也有相同的裝飾，在左右堂柱上繪有青龍白虎，以其鎮壓邪靈。而在道教興起之後，龍虎被借用爲道家鍊丹的術語，就是指"鉛汞、坎離、水火、陰陽"，等的同意詞。而道家鍊丹分內外（內丹煉氣，外丹煉丹藥，筆者才疏學淺不敢十分確定），內丹是就陰陽五行而言，龍陽，生於離，離屬火，故云「龍從火裡出」，虎陰，生於坎，坎屬水，故云「虎向水邊生」，兩者結合之後，一陰一陽，互相調和，稱爲道本，都是元神、元精的代表。而另外一種說法是，性屬木，木代表東方，於卦爲震，故比爲青龍；情屬金，金代表西方，於卦爲兌，金白色，故喻爲白虎。金能夠剋木，故情多損性，而用二八之真精氣，使之交合爲一，則金木無間，龍虎自伏而成丹，在人體中則以肝爲龍、腎爲虎，而外丹則仍取陰陽之意，以龍爲鉛，虎爲汞。

而在古代的中國到底存在過哪些龍類呢？我們就從黃帝的時代開始講起吧！當年黃帝和蚩尤在涿鹿掀起大戰的時候，蚩尤帶著手下的魑魅魍魎出戰，而黃帝則帶著他所訓練的一些猛獸以及神兵出動，雙方各出奇兵，黃帝派出了手下的「應龍」，他是一條掌管雨水，長著翅膀的龍類，本來想要以他的大水來淹沒蚩尤的大軍，沒想到蚩尤那邊的風伯、雨師率先出動，打得「應龍」根本無法發揮他的實力，最後狼狽而逃（據說後來又投奔到大禹的旗下幫他治水和規劃水道的工作），逼不得已黃帝只好請出他的女兒「旱魃」將風伯、雨師的水全部給蒸發掉，讓黃帝在這一回合中贏得了勝利，但是在後來戰爭結束後「旱魃」因爲耗了太多的法力，沒有辦法回到天上，所以在民間造成了極大的災害；就這樣，我們掌管雨水的「應龍」在第一次出戰的時候就很狼狽的吃了敗仗，不過以後每當人們要求雨的時候，就會塑出一個「應龍」的形象，希望能夠得到他的回應，這樣也不算敗的太慘，至少和「旱魃」比起來，他是輸了片刻，但是後來則是受到大家的歡迎，「旱魃」則還是四處遊走，給人類帶來不幸的旱災和飢荒…

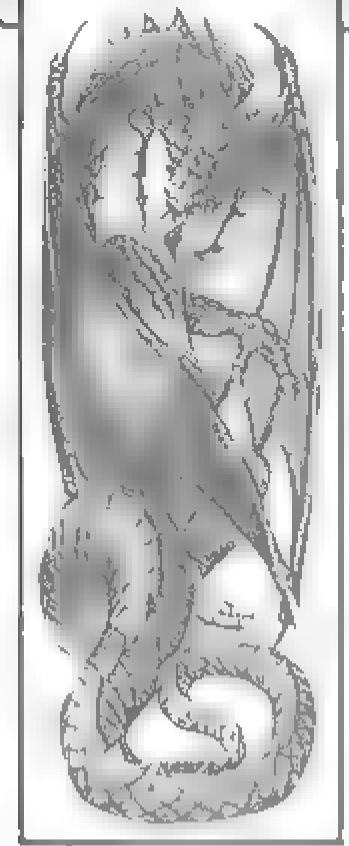
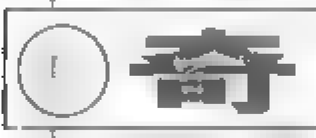
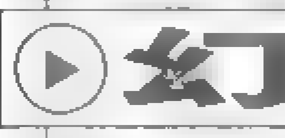
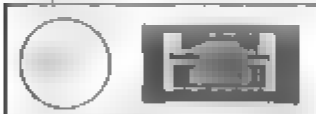
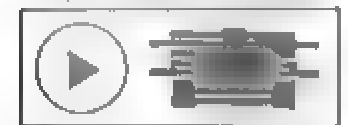
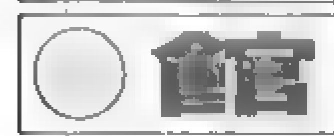
在五行學說盛行的年代裡，慢慢的也開始流傳著有關青龍的故事；五行家們照著陰陽五行給東南西北中配上五種顏色，而每種顏色又配上一個神獸與一個神靈；東爲青色，配龍，西爲白色，配虎，南爲朱色，配雀，北爲黑色，配武，黃爲中央正色。而四方的神靈中，根據山海經的說法，「南方祝融，獸身人面，乘兩龍。」；「西方蓐收，左耳有蛇，乘兩龍。」；「東方句芒，身鳥人面，乘兩龍。」；「北方禺疆，黑身手足，乘兩龍。」，比較

有趣的一點是，在山海經中的龍都是用騎乘的，而跟他同類的蛇則都是被或握或操或繞頸，顯示出兩者的不同來；不過在五方的五神卻跟四方的四神不大一樣，這裡就不再詳述了。朱雀、玄武（黑色的龜蛇，武是龜蛇之意）、青龍、白虎又分別代表了四方的二十八宿，龍是東方的七宿－角、亢、氐、房、心、尾、箕，而這七宿的形狀又極似龍形，從他們的字義上就可以看出來，角是龍的角，亢是頸項，氐是本，是頸根，房是膀，是肴，心是心臟，尾是尾，箕是尾末。還有在龍心的部分，有人稱之為「大火」的，跟晴雨有關，又因為青龍屬木，所以也是木星當年的年太歲。而在道教興起之後，這些四靈也被冠上了人名，便於人類稱呼，青龍叫「孟章」，白虎叫「監兵」，朱雀稱「陵光」，玄武為「執明」，而在眾多的朝代中也有一些君主取青龍來做自己的年號，如三國的魏明帝就是一例，而史記中也有關於夏朝是屬於木德的朝代，所以他有「青龍生於郊」的祥瑞之兆的記載。

「鯉魚躍龍門」，一隻小小的鯉魚在躍上龍門之後，就可以變成驕傲矜貴的的巨龍，這中間到底要經過什麼樣的過程呢？讓我們來看看吧！《太平廣記》卷四六六「龍門」條引《三秦記》中記載了："龍門山，在河東界。禹鑿山斷門闊一里餘。黃河自中流下，兩岸不通車馬…每歲季春，有黃鯉魚，自海及諸川爭來赴之。一歲中，登龍門者，不過七十二。初登龍門，即有雲雨隨之，天火自後燒其尾，乃化為龍矣。" 難怪許多人會把科舉制度或是現今的考試比喻做「鯉魚躍龍門」，看看這麼激烈的競爭，幾乎可以說是比台灣的聯考還要可怕，而且上不了龍門的鯉魚，往往因為耗盡力氣而不能繼續游回原來的出發點，最後只有「曝鰓龍門」，變成蝦蟹食物的一條路。這裡所指的龍門是黃河的"禹河口"（山西河津縣西北和陝西韓城縣東北），就向上文所講的，兩岸峭壁對峙，的確很像是一個雄峻的門，而這裡也是禹當初傳說中疏導洪水時所開鑿的一個水道；當地的傳說則是，有一群各式各樣的鯉魚自東海而來，逆流而上到黃河龍門附近向禹報名，大禹鼓勵他們說："魚龍本是同種生，躍上龍門便成龍。" 鯉魚們　鼓鰓搖尾，用盡力氣向上躍，躍了七七四十九天，沒有到達龍門，因為龍門高達百丈，後來他們又一條為一條墊高，再躍上七七四十九丈，這加起來總共有九十八丈了，大禹眼見這些鯉魚們這麼努力，於是搧過一陣清風，讓這些鯉魚都藉著風力躍上龍門，只剩下最後為大家墊背的一隻金背鯉魚沒有辦法躍上龍門，他靈機一動，藉著水力躍上浪峰，再用尾巴拍擊浪尖，一躍就姿態優雅的越過了龍門，大禹看了心裡高興，馬上就給這金背鯉魚頭上點了紅，於是魚龍變化，從此這條由鯉魚變成的龍就奉大禹之命鎮守此處龍門。

另外一種為人所熟知的龍類則是蛟龍，傳說中他是能夠引動大水的神異龍類，他的形象則在晉人郭璞為山海經，中次十一經所做的註中有提到「似蛇而四腳小，頭細，頸有白嬰，大者十數圍，卵如一二石甕，能吞人。」，據說他的尾部有個環，能夠在身體穿過某些東西之後，在用頭去穿過這個尾部的環，來把這個物品東綁住，不過傳說中沒有說明蛟龍做出這種奇怪行為的原因，不知道有沒有可能是為了神格更高的天神充當鑰匙圈之類的物品？不過蛟龍的生性凶猛，在地方上常常危害很大，甚至連飲水的猛虎都會被拖進潭中，而過河的船家和渡客也都非常害怕這種為禍的龍類，在遇到蛟龍襲擊的時候，受害者往往會「必笑而沒」，被嚇得癡呆了，反而笑起來，最後跌入水中，成了蛟龍的餌食，另外有一些龍格比較低下的蛟龍，他們攻擊人的方有點類似水中的吸血鬼－八目鰻，會先用他們腥臭不已的口水將你全身舔一遍，最後再將受害者拖入水中，從胳肢窩下吸血，血不盡不罷休，常常有人遭到這種蛟龍攻擊之後，數天以內，屍體浮上岸邊的時候，兩腋下會有大如酒杯的洞。而周處除三害中的斬蛟故事自然也是每一個小學生都有聽過的故事，這裡也不再多言。而在傳說中有也所謂的蛟人的蹤跡，往往在海邊可以看到這些形體類似外國傳說中的半人魚的生物，有許多的漁夫不慎將他捕上岸後，會好好的照顧他，不過最後不是蛟人過度悲傷而死，就是漁村被大浪吞食，蛟人又重返家園，比較特殊的一點是，這些蛟人的淚珠都會化成極為閃耀動人的大珍珠，十分值錢，有許多蛟人都是以這些淚珠幫助他們的恩人，或是換取自己的自由，龍宮中自然也收集了許多這樣的寶物。

要談到種種的龍類，自然不能少掉

耳熟能詳的「龍王」，不過龍王一詞卻是從西域引進的，在翻譯的《妙法蓮華經》中第一次出現了龍王的名稱，而這裡的龍王有八位，一難陀龍王，二跋難陀龍王，三娑伽羅龍王，四和修吉龍王，五德義伽龍王，六阿那婆達多龍王，七摩那斯龍王，八伏鉢羅龍王。而在《華嚴經》中，則出現了十位的龍王，而且跟《妙法蓮華經》中的龍王名稱不完全一樣，一毗樓博叉龍王，二娑竭羅龍王，三雲音妙幢龍王，四焰口海光龍王，五普高雲幢龍王，六德義伽龍王，七無邊步龍王，八清靜色龍王，九普運大聲龍王，十無熱惱龍王，而這些龍王的職務是什麼呢？在《華嚴經》中的記載是這些龍王"莫不勤力興雲布雨，令諸衆生熱惱消滅"。很明顯的可以看出這些龍王扮演的是跟興雲布雨有關的神職，而這些傳說到了明清的小說時更有了許多的分支出現，在《封神演義》中，東海龍王是敖光，南海龍王敖順，北海龍王敖明，西海龍王敖吉，而在《歷代神仙通鑑》中他們的名稱更長也更為詳細，東海滄寧德王敖廣，南海赤安洪聖濟王，西海素清潤王敖欽，北海浣旬澤王敖順。而在吳承恩的《西遊記》中，花果山上的大王孫悟空為了找到一些稱手的兵刃，一路殺到了東海龍王敖廣的龍宮，拿到了一個「天河定底神珍鐵」，就是金箍棒，而得到了這神兵之後，老孫仍不滿意，再向南海龍王敖欽要了一頂鳳翅紫金冠，向西海龍王敖閏要了一副鎖子黃金甲，向北海龍王要了一雙藕絲步雲履，穿戴妥當之後，老孫感到十分滿意，一路打了出去…。而在道教的經典中，承繼了佛教的概念，出現了許多的龍王，四海龍王、諸天龍王、五方龍王等等，而這些龍王都必需要聽從太上老君、元始天尊的旨意來進行他們的職務。印度傳說，雷雨之神因陀羅，就是佛教中的帝釋，住在須彌山頂，當帝釋要出巡的時候，伊羅婆那龍王，就幻化為莊嚴的六牙白象，帝釋就騎乘而去，這既是乘龍也是乘象，印度的「那伽」一語，可以是蛇，也可以是龍，也可以是象，所以當時佛經的翻譯者將「那伽」譯為龍象。

龍的身份、種類複雜自不在話下，但是連他們的龍子龍孫都是複雜的緊，"龍生九子，九子各不同"，而且這民間傳說中的九子還都不大爭氣，沒有一個有龍的神威的；他們是：一曰霸下，形似龜，好負重。宮殿、祠堂、陵墓的石碑多豎在龜背上，而這些被重物壓得不亦樂乎的傢伙就是龍子中的老大，二曰螭吻，形似把尾巴去掉的四腳蛇，好東張西望，宮殿階柱及殿頂，以及在民間房屋上雕的獸頭是其遺像。三曰蒲牢，有點像龍，但是非常喜歡大吼大叫，雖然生活在海邊，但是卻沒有辦法像他的父祖輩一樣呼風喚雨，相反的還十分害怕鯨魚，所以古代人掌握了他這個弱點，在寺廟、祠堂上的鐵鑄鐘鈕就是照著他的形象來做的，而撞鐘的木柱都是雕成鯨魚狀，這樣據說撞擊起來會特別大聲，這個傢伙可真是把他老爸的臉都丟光了！四曰狴犴，形似虎，有怪力，又好訟，古代監獄門上刻的虎頭是他的樣子，五曰饕餮，形似狼，好飲食，鼎蓋上雕的獸頭就是這位龍子。六曰狻猊，形似師，好煙火，又好坐，廟中菩薩坐騎和香爐上雕的獸頭是其遺像。七曰囚牛，形似有鱗角的黃色小龍，平生好音樂，胡琴上刻的獸頭就是這一位龍子。八曰睚眦，形似豺，性好殺，通常在一些武器的柄上，或是尾端的環上上面可以見其雕像，以加強殺氣，九曰椒圖，形似螺蚌，性好閉，所以大多將其雕像雕在門上，取其好閉之意，當然是希望除了主人之外，不要有人能進入這個家中，免得宵小光顧。



下期再會!!

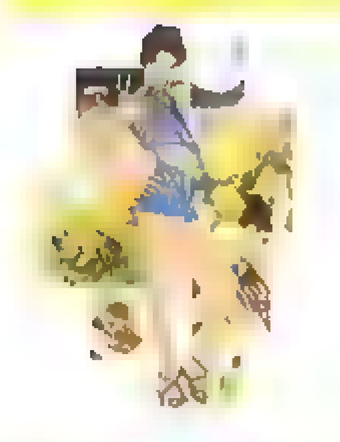
DRAGONLANCE

亞洲套裝軟體系列

健康醫療百科寶典

健康醫療百科寶典是一套針對現代人『健康飲食』、『保健』與『食補食療』等百餘項醫療秘方，內容詳盡並附有精美圖片介紹，共分爲3集單元：第一集個人窈窕健康寶典 第二集人體經脈穴道寶典 第三集健康營養保健寶典，除了由行政院衛生署提供正確的標準數據，並聘請多位中、西醫專家，提供詳盡的醫學資訊，是一套居家生活必備的醫療百科寶典。





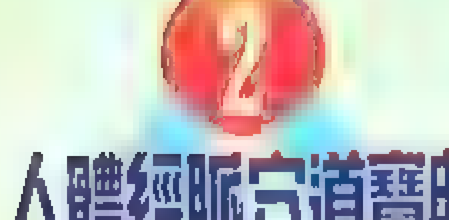
本單元介紹各種疾病的「飲食治療法」、「急救方式」與一年四季3餐的「瘦身餐飲」，想要擁有"健康身體"、"窈窕身材"不用再花太多金錢與時間了，只要輕按一下就能立即得到您需要的資訊與秘方，本產品是值得您細心珍藏與推薦給親朋好友。

■ 產品功能介紹：

■醫院、醫生、藥房、救護站資料 ■各種疾病飲食治療法 ■身高體重標準測量圖表
■全省各大醫院資料查詢 ■血型與性格評斷 ■疾病與急救方式 ■食物營養成份表
■食物檢查方法 ■醫院科別 ■瘦身食譜 ■瘦身計劃
■健康日記 ■運動記錄 ■病歷管理 ■時刻表
■萬年曆



建議售價$599元





本單元介紹『人體各部位的經脈穴道』、認識『器官功能與位置』以及『常發生的意外事件急技處理』等。本產品特色除了線上能立即解說，還附有詳細的圖解，利用圖文並茂的解說方式來介紹，充份增進您對「人體構造認識」與「急技常識」的觀念，產品內容詮釋的相當明確，是您最佳的健康醫療保健法寶。

■ 產品功能介紹：

■人體經脈穴道 ■人體器官組織介紹 ■臨時救生處理 ■將氣道予以開放
■口對口人工呼吸 ■大量出血急救 ■止血帶包紮法 ■喉嚨阻塞急救
■觸電雷擊急救 ■溺水急救 ■燙傷急救 ■中暑或熱衰竭急救
■流鼻血止血法 ■毒蛇咬傷急救 ■骨折急救 ■食物中毒
■扭傷脫臼急救 ■車禍急救 ■發燒處理 ■瓦斯中毒處理
■記錄上血時間

建議售價$599元





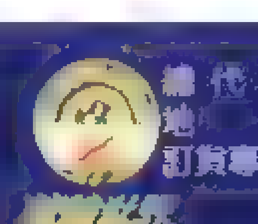
本單元介紹各種『食補秘方』、『健康食譜』、『飲食指南』等，同時典藏多種醫學資訊，內容由多位醫學專家將過去的經驗與成功的案例，提供最佳的飲食秘方，讓您吃出營養吃出健康。

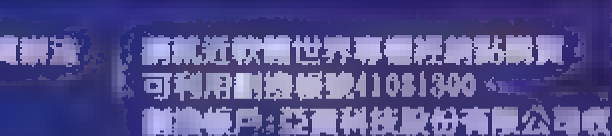
■ 產品功能介紹：

■健康食補秘方 ■疾病食療秘方 ■內、外科醫學常識 ■美容養顏學
■維他命礦物質聖典 ■健康食譜 ■各種疾病 ■嬰兒與母親
■食物營養成份表 ■飲食男女指南手冊 ■性病知識 ■精神心理學
■中、西藥典 ■解讀體檢報告 ■食物中毒 ■中老年疾病

建議售價$599元


製作發行：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8150788轉232, 233
傳　　真：(07)8150910


總 代 理：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250, 251
(04)2020670 (02)7889718











問題診療室

新竹縣♥陳安



問題診療室，您好：

我有一個問題想請教，就是我在過年時換了一張主機板，是華碩的 P/I-P55SP3AV All in One 主機板。本來一切沒問題，可是一換成SVGA的遊戲就上不去，我用了軟世光碟所贈的 univbe .EXE 還是不行，像以前的大海戰，現在的十字軍、驚爆實感賽車本來可以用，現在只要進去畫面就會一條條的，希望能幫我解答。

P.S. 如果這張板子所贈的 VGA 卡不能用 SVGA 的話，該如何用新的代替。

A

陳讀者你好：

如此看來，您目前使用的顯示卡可能必須借由驅動程式才能使用 VESA 模式（各廠牌顯示卡的驅動並不相同， univbe 並無法適用於每種顯示卡），請先確定您目前使用的顯示卡是那一個廠牌、型號，可向經銷商或廠商索取驅動程式。

Q

問題診療室，您好：

我有個不算大的問題想請教各位，本人的電腦是 486 的，其主機板的 RAM 擴充槽是 4 個 30Pin 的 RAM （共 4MB），但最近買了一條 8MB 72Pin 的 RAM ，裝上後卻發現原本應該要有 12MB 的卻只有 8MB 而商家說是主機板的問題；除此之外，是否有其它的解決辦法呢？

A

螢一讀者你好：

本刊很幸運的請到蓓兒丹娣來回答你這不算大的問題，這的確是主機板的問題，請先找出主機板的手冊，查看記憶體的安裝方式是否可搭配成 12MB 。如果不行，建議你再添購一條 72 Pin 8MB 的記憶體，搭配成 16MB 。

南投縣♥李清[illegible]



問題診療室，您好：

我是貴社有點忠實又不太忠實的讀者，以前都在電腦公司零購貴社雜誌，從 75 期開始向貴社訂閱雜誌，可是郵寄過來的雜誌時常會缺少一些附件，像廣告回信，有一次記錄是連續三期的雜誌（ 77 、 78 、 79 期）內都沒有廣告回信，這期 84 期更離譜，連 MegaDisc 光碟片都沒有，是不是有點太那個那個了。



李讀者你好：

因目前部份雜誌的包裝，交由工廠包裝後直接出貨，以增進鋪貨的速度，因此在雜誌附屬配件的包裝上，可能會出現上述缺少回函或光碟的情形。本刊除盡力減少缺件的狀況發生外，也希望讀者在收到缺少光碟的雜誌後能致電本刊（請撥訂戶服務專線 07-8150988 轉 263），本刊再行補寄光碟。

Q

問題診療室，您好：

在下有幾個問題已困擾我甚久，所以決定提筆請教：

(1)在我掛上貴刊光碟所附的 univbe.exe 後會叫不出「整人專家 4.1 」（螢幕無動於衷＋鍵盤也不理我＝當機），這是因為…？(2)我在 4.1 版的「整人專家」所附的 NEW.DOC 內看到：「4.1 版與 4.1a 版的不同…」，請問「整人專家」有出 4.1a 版嗎？(3)在玩「美少女特勤組」時，為什麼一開始就當機（此時用 DEVICE：C： \DOS\EMM386 RAM HIGHSCAN ）？(4)玩「同級生 II 」中文版時，一執行就告訴我Divide overflow ？（ DEVICE=C ： \DOS\EMM386 RAM HIGHSCAN ）再執行螢幕就停住：當機???(5)請、拜託、求求主編推薦幾本有詳盡介紹 DOS 指令的書， OK ？(6)玩「魔石英雄傳 II 」、「魔

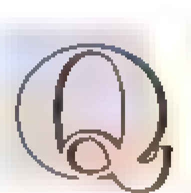
界聖女傳」、「七英雄物語」時，只鍵入啓動檔名就 Down …（螢幕沒有反應或一片漆黑＝植物電腦 ???）



呂讀者你好：

(1) Unvibe.exe 程式是無法自動切換 VESA 模示的舊型顯示卡所使用的萬用驅動程式，而你目前的所使用的 ET4000 W32P 自是不用掛上其他驅動程式，否則就是當…(2)精訊公司表示，目前所發行的「整人專家」皆是 4.1a 版。(3)建議你將 HIGHSCAN 指令拿掉試試。（問題 4 亦同）(5)其是目前市售的有關 DOS指令的使用手册皆極爲詳盡（動輒 5 、 600 頁不詳細也難），讀者所選擇的只不過是文章編排、紙質、售價而已，主編個人則偏好旗標出版社所出版的 DOS 系列叢書（非廣告，決不收取任何宣傳費），至於好不好，建議你去書店翻翻看吧！(6)請將 HIGHSCAN 、 SMARTDRV 等類指令拿掉（必要時只要掛上 HIMEM 和滑鼠驅動程式即可），再確定遊戲有關音效、顯示等問題無誤之後，再執行。

台南市♥高銘應



問題診療室，您好：

本人是貴刊忠實讀者以下有幾個問題想請教一下：

(1)本人的電腦玩同級生 II 的時候沒有聲音和音效，電腦配備爲（ 486-DX80 8MB 記憶體 16Bit 聲霸卡），目前設定値爲（ 240 、 5 、 1 ）需不需要更改請指點一下。(2)能不能告訴我天龍八部的正確出版日期和它的所需要配備多少！

高讀者你好：

(1)建議將聲霸卡的設定更改成 220 、 7 、 1 試試。(2)很抱歉，天龍八部目前尙在研發階段，因此並無正確的發行日期與所需配備。

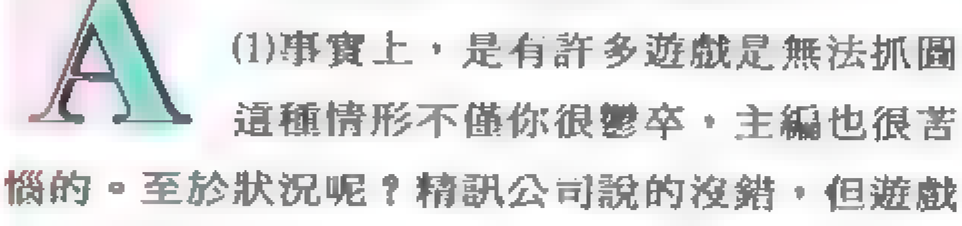
台[illegible]



問題診療室，您好：

小弟一向使用精訊出版的遊戲修改大師從事抓圖的活動，可是最近卻發生了問題，因此特地來向大夫們問診：

(1)當我抓劍芒羅曼史和華麗的人生 2 時，發現所有的圖都無法秀出彩色的造型，而精訊公司的回答說：可能遊戲本身設計的因素而無法抓圖。可是這種答案眞叫人鬱卒（是指遊戲，不是指精訊），請問這是什麼狀況，要如何解決呢？(2)小弟所使用的顯示卡是 ET4000/AX （ 1MB MEMORY ），由於上述的問題，所以又找了許多圖檔來試驗，結果發現，不管是在修改大師或是其他的秀圖軟體，都只能秀出 320 × 200 256 色或 640 × 480 16 色（全部都有載入 VESA 模式），可是在 WINDOW3.1 卻可以設定到 800 × 600 3276 色（玩 GAME 也不會有問題），而且，若是在光碟上直接執行看圖程式，也可以看到 800 × 600 256 色，請問：這是不是顯示卡需要額外的設定，才能使這些秀圖軟體恢復本色，或是需要做其他的調整，還是要換卡呢？



喜歡又抓又看的王讀者你好：

(1)事實上，是有許多遊戲是無法抓圖這種情形不僅你很鬱卒，主編也很苦惱的。至於狀況呢？精訊公司說的沒錯，但遊戲程式的設計只是無法抓圖的主要原因之一（顯示卡和抓圖軟體的選用也是抓圖無效關鍵之一），因此主編的解決方法，即是多試幾個抓圖軟體，A 軟體不行，就換 B 軟體試試。(2)建議你執行秀圖軟體的設定程式，將顯示卡的 TYPE 設定成你目前使用的 ET4000/AX （選擇 ET4000 TSENG 也可以），再載入 VESA 模式，進入秀圖軟體，找一些 800 × 600 256 色的圖秀一秀。

高雄市♥鍾智仁



問題診療室，您好：

小弟有一台 486 PC 8MB RAM （共八條，目前手癢將其拆下觀察後，雖然順利地裝了回去，但之後使用任何含有 Config.sys 之磁片或硬碟開機都會出現 PARITY ERROR ???? SYSTEM HALTED ，就停止了。



鍾讀者你好：

你的問題應該是那 8 支 RAM 其中之一已經損壞，請依下列方式檢查：

(1)先將 8MB RAM 全數拆下

(2)在 BANK 0 裝上 4MB RAM

(3)開機測試

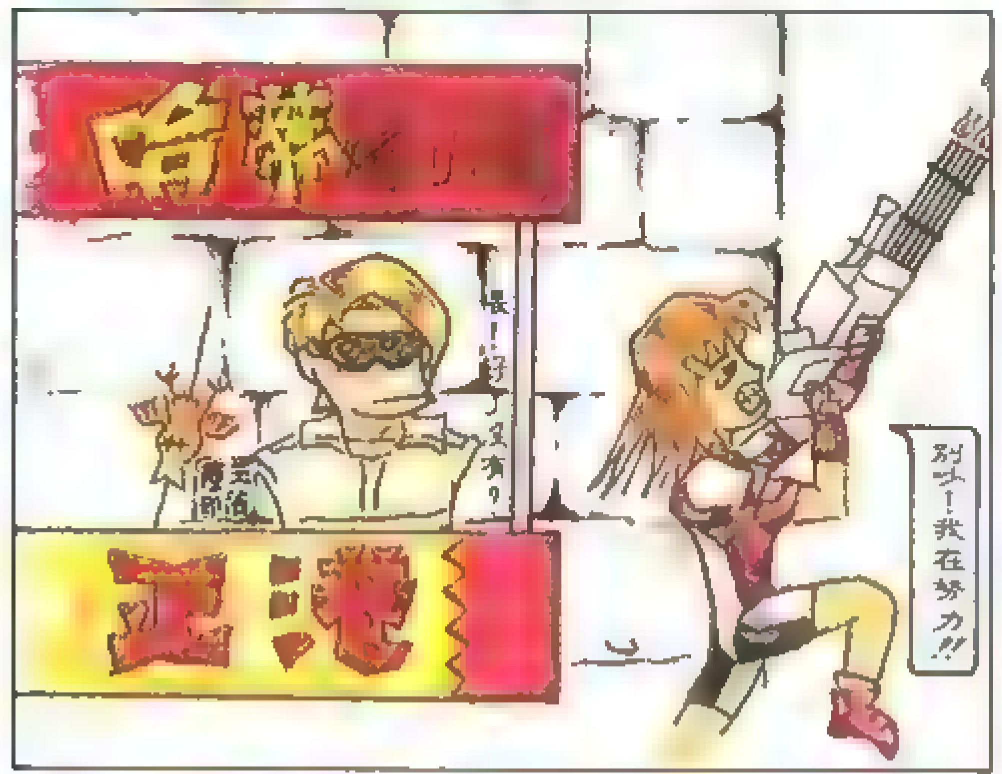
(4)重覆(1)～(3)的步驟，直到找出損壞的 RAM

電玩短路



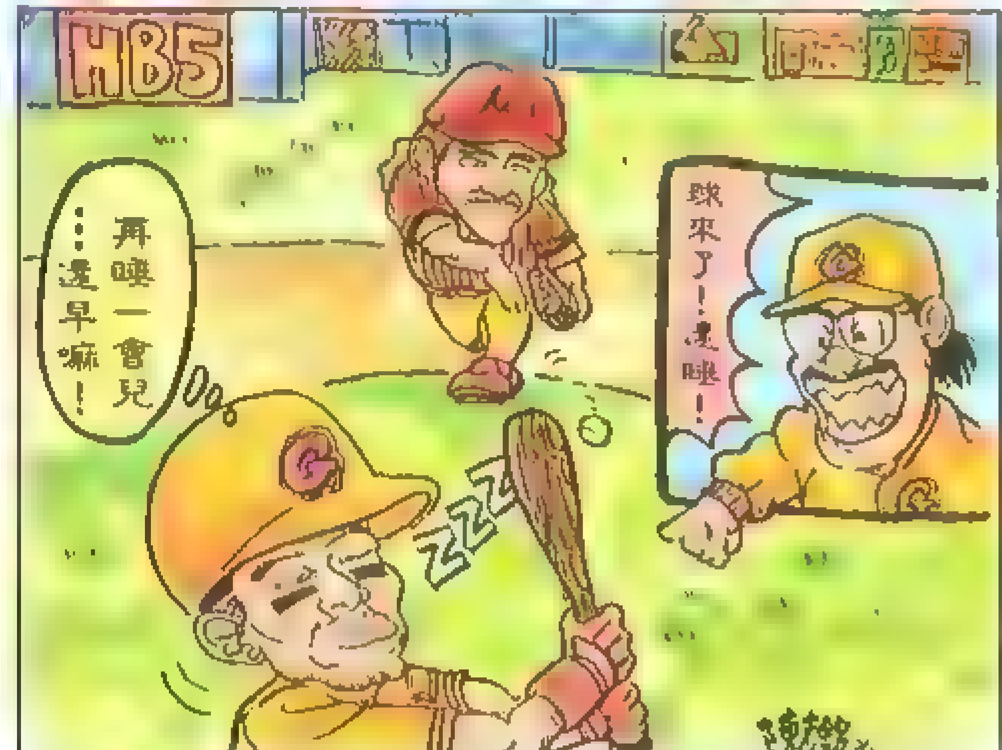


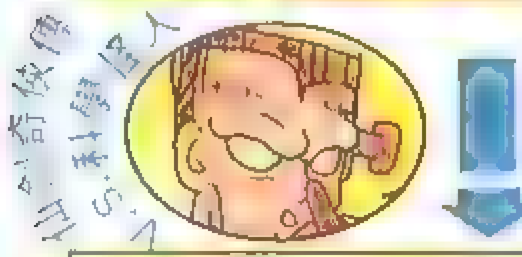
歐姆尼軍中的「POWER DOLLS」是令敵人頭痛的魔鬼部隊，不知平日是如何訓練隊員的對空射擊力的？



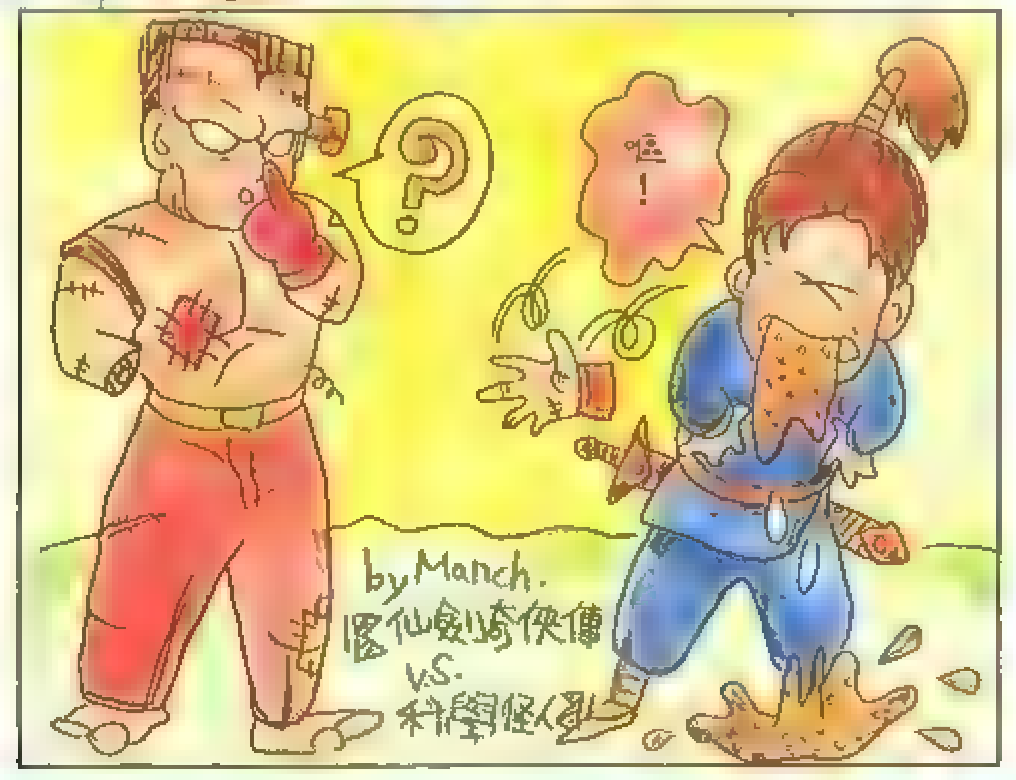


燃燒野球五中，可任意調動投手投球之速度、節奏，為方便打擊可將其調至最慢速度…但是可別睡著了！





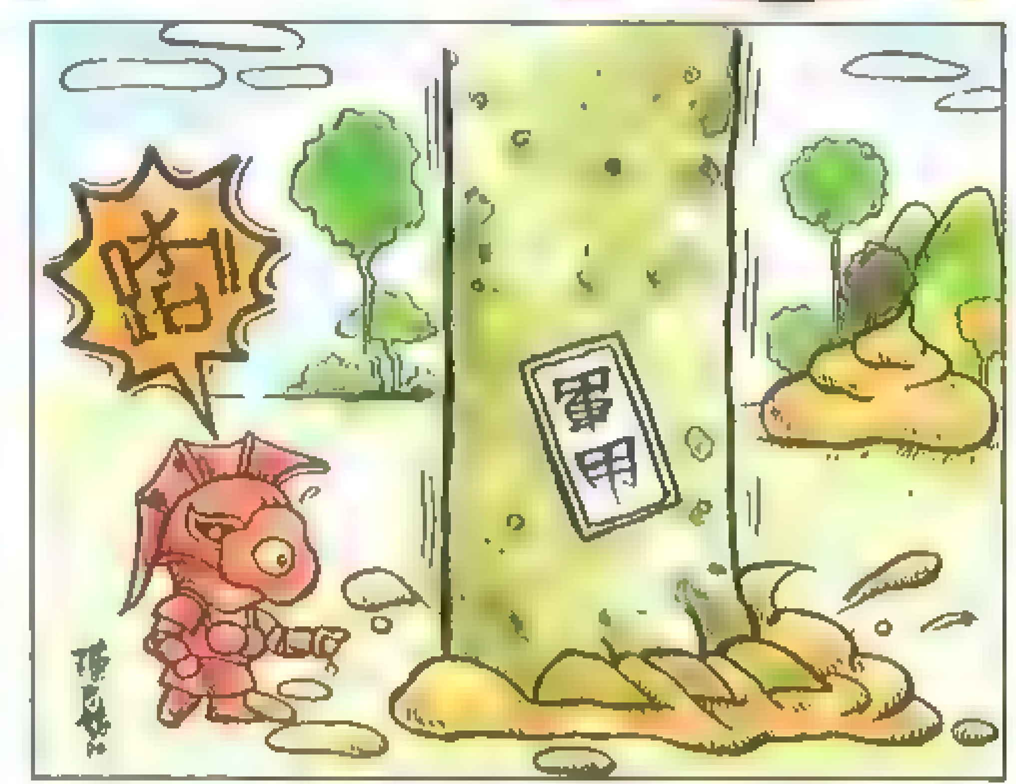
當主角照往例使出"飛龍探雲手"不料…





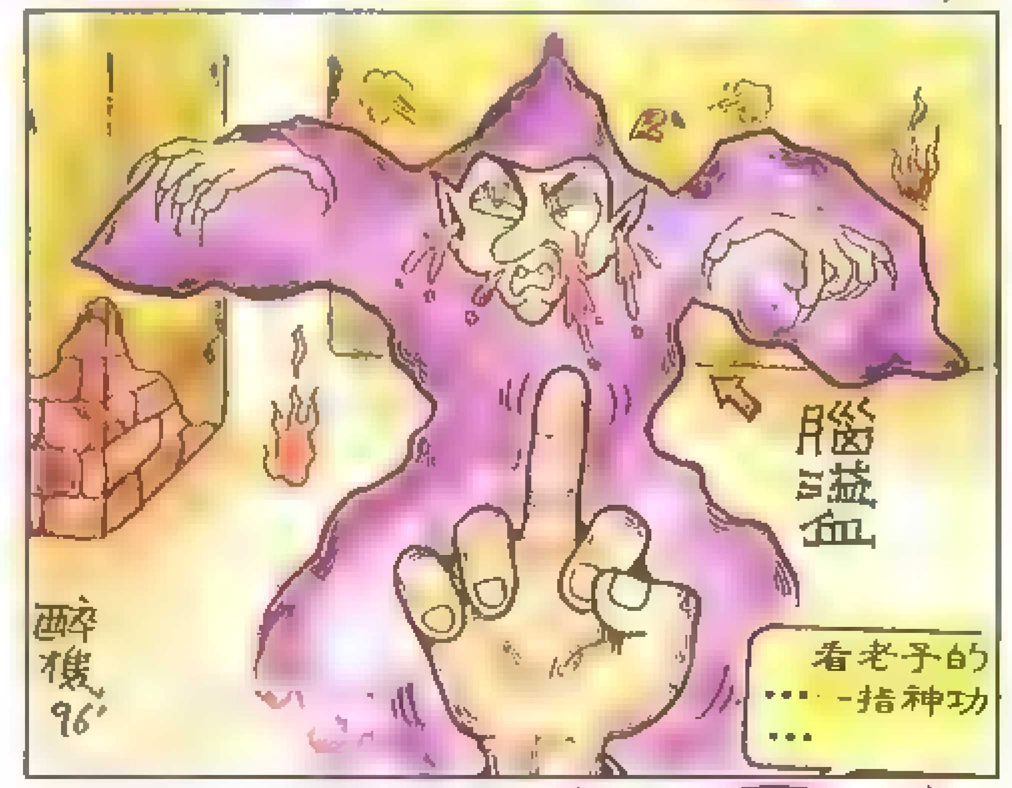
關公在經濟上遇上困難時，總是和他的赤兔馬在"馬場大亨"中大撈一筆。





天使帝國II中的巨龍騎士是靠身旁的巨龍用便便攻擊敵人，另種攻擊"龍踏"卻常踩中自己留下的大便…

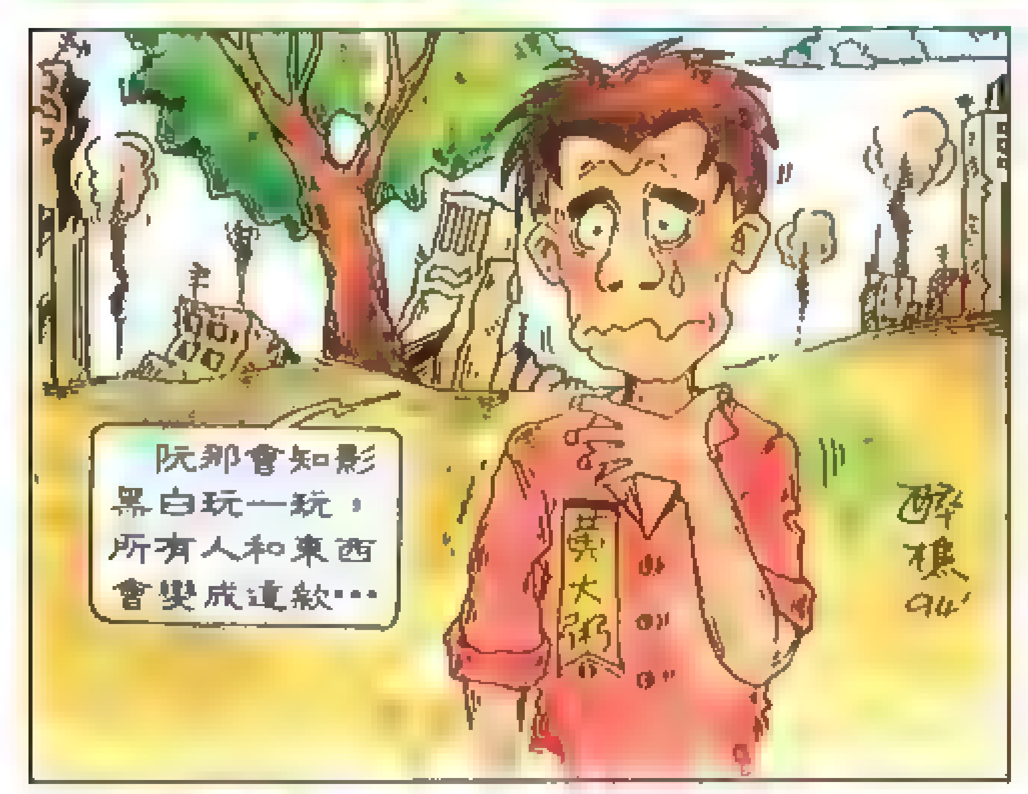




咱們法師無意之中練到一種絕世神功，嗯…看來效果還算不錯…



GAME SHORT



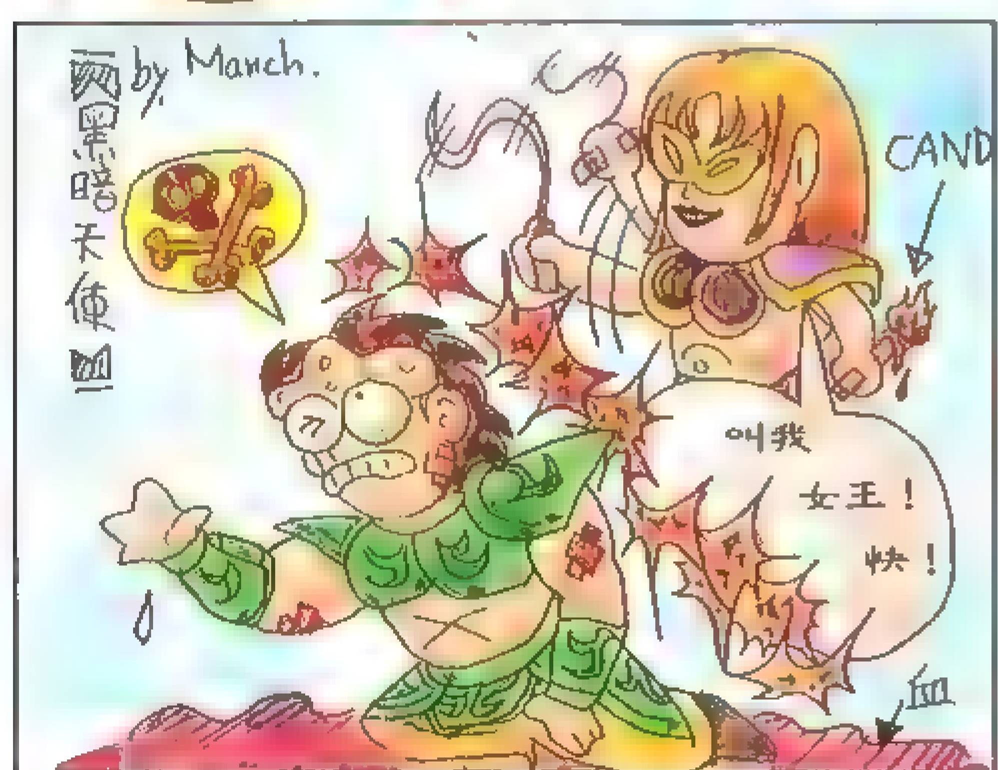


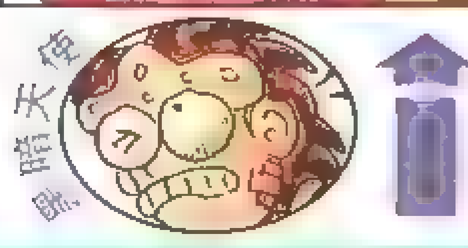
依據最新選罷法規定：未通過模擬城市 2000 遊戲者，喪失省市長競選資格！





挑選優秀傭兵，是完成任務不可或缺的先決條件…

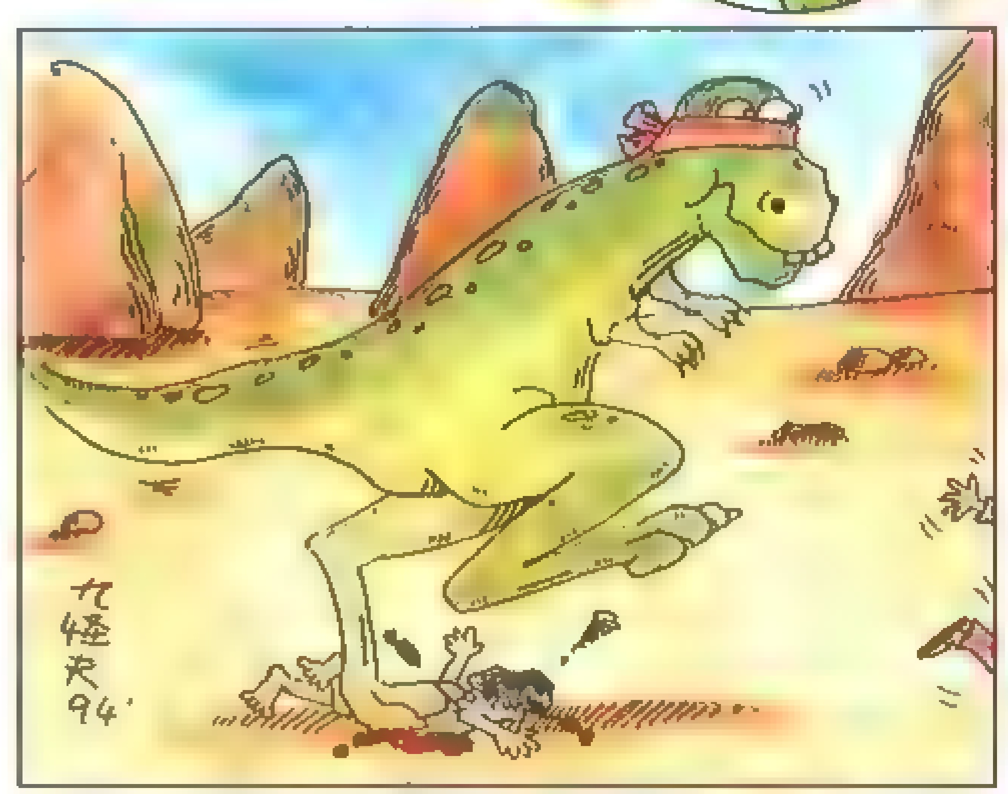




艾咪是人稱天使中最強悍的，咦…？

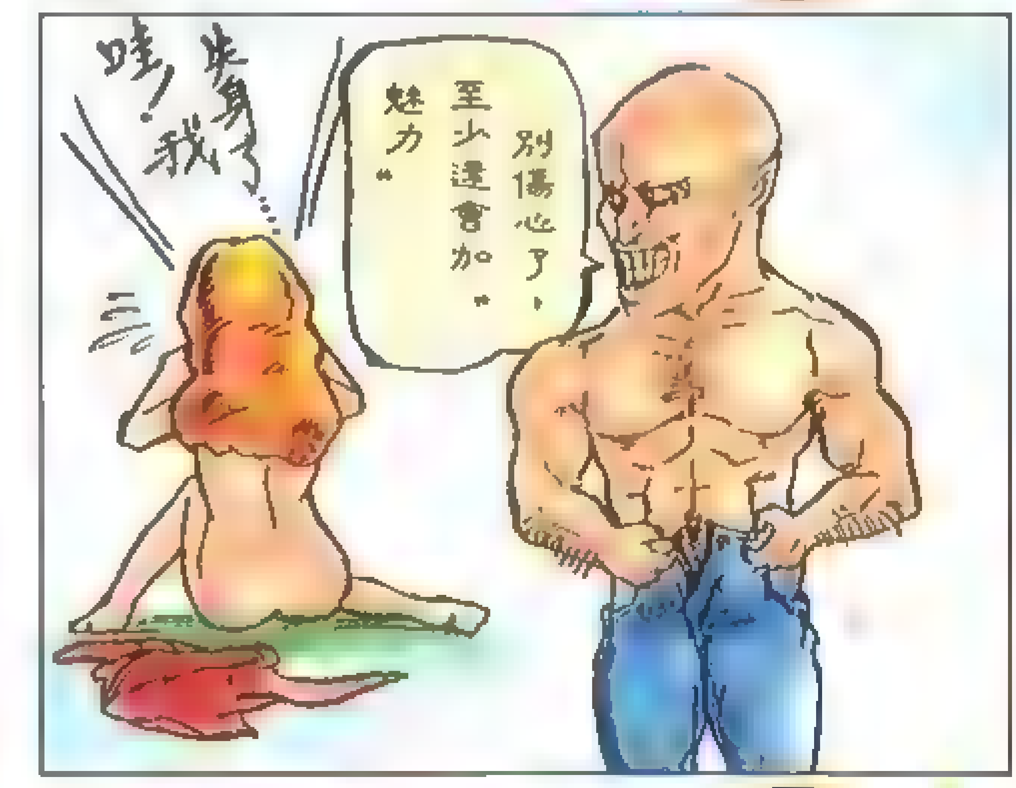
不管恐龍多麼可愛，記住！它仍然是一恐龍





在捉拿逃犯失敗時，有時會失身，而失身會增加魅力，眞懷疑日本人的心態。





工欲善其事，必先利其器！搞清楚對手，選擇適當法術，才有奇效…







劍芒羅曼史

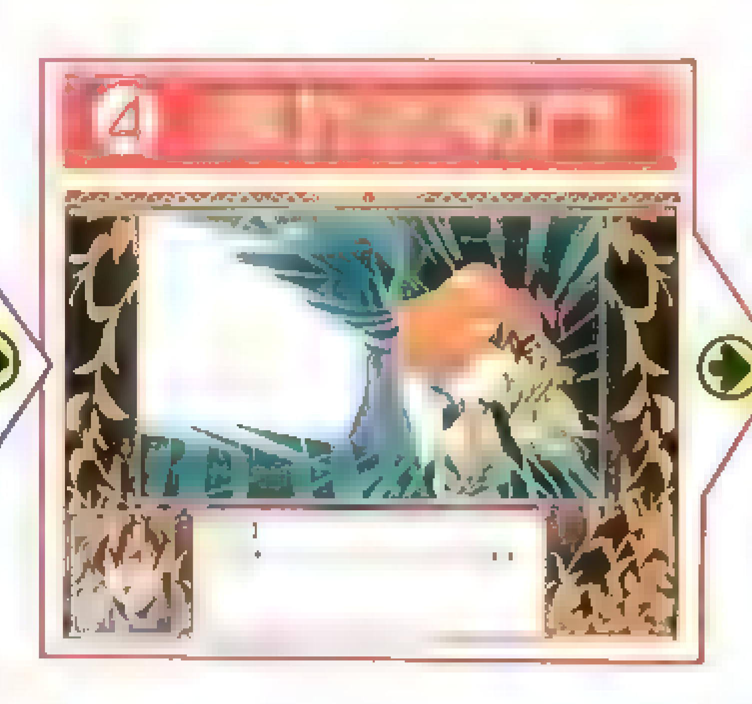
逍遙君

經過了若干小時的努力，終於看到了完美的結局，其實想想也是蠻值得的。回想遊戲開始時，從亞倫救起了公主，展開冒險時，感覺好像走上了一條漫長的旅程，而在這條充滿艱苦、坎坷的道路上，滿佈著未知的變數。一直打拼到最後，令人不得不佩服編劇的功力，希望以後都能常常玩到這種好玩的 GAME。

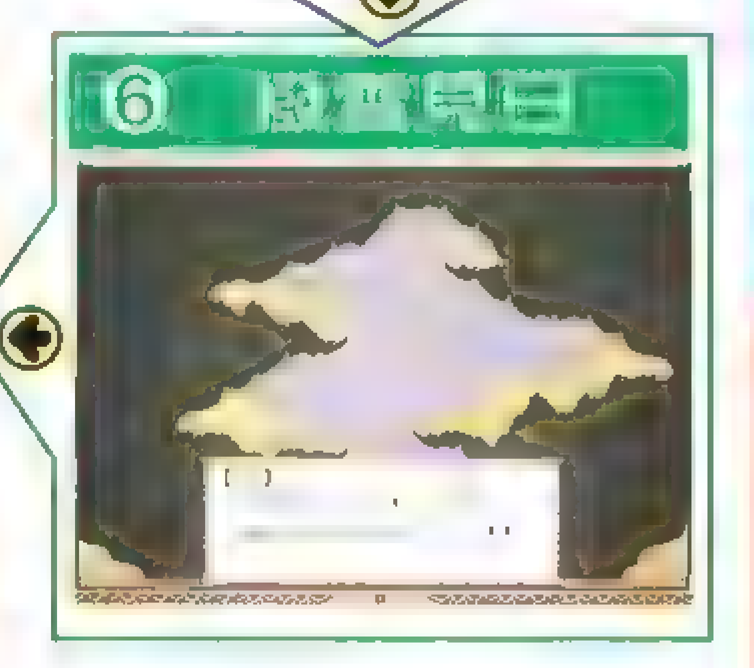






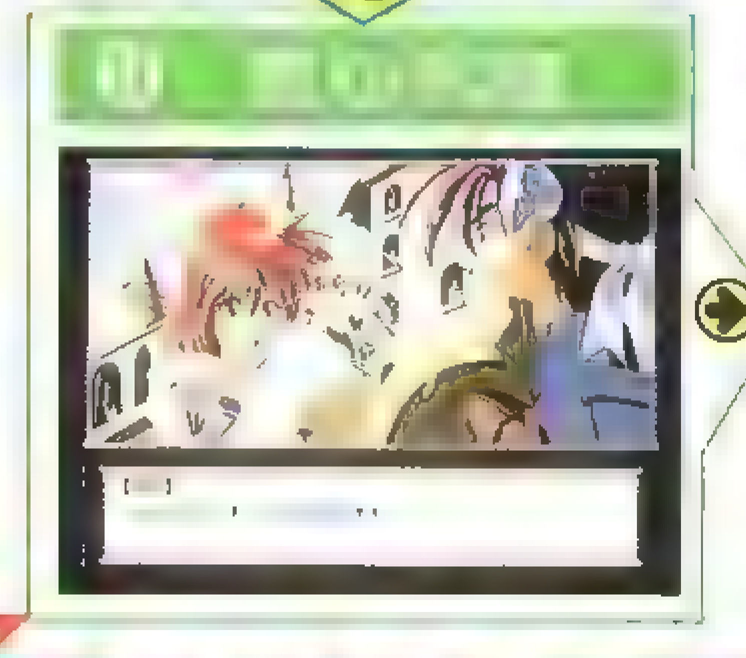








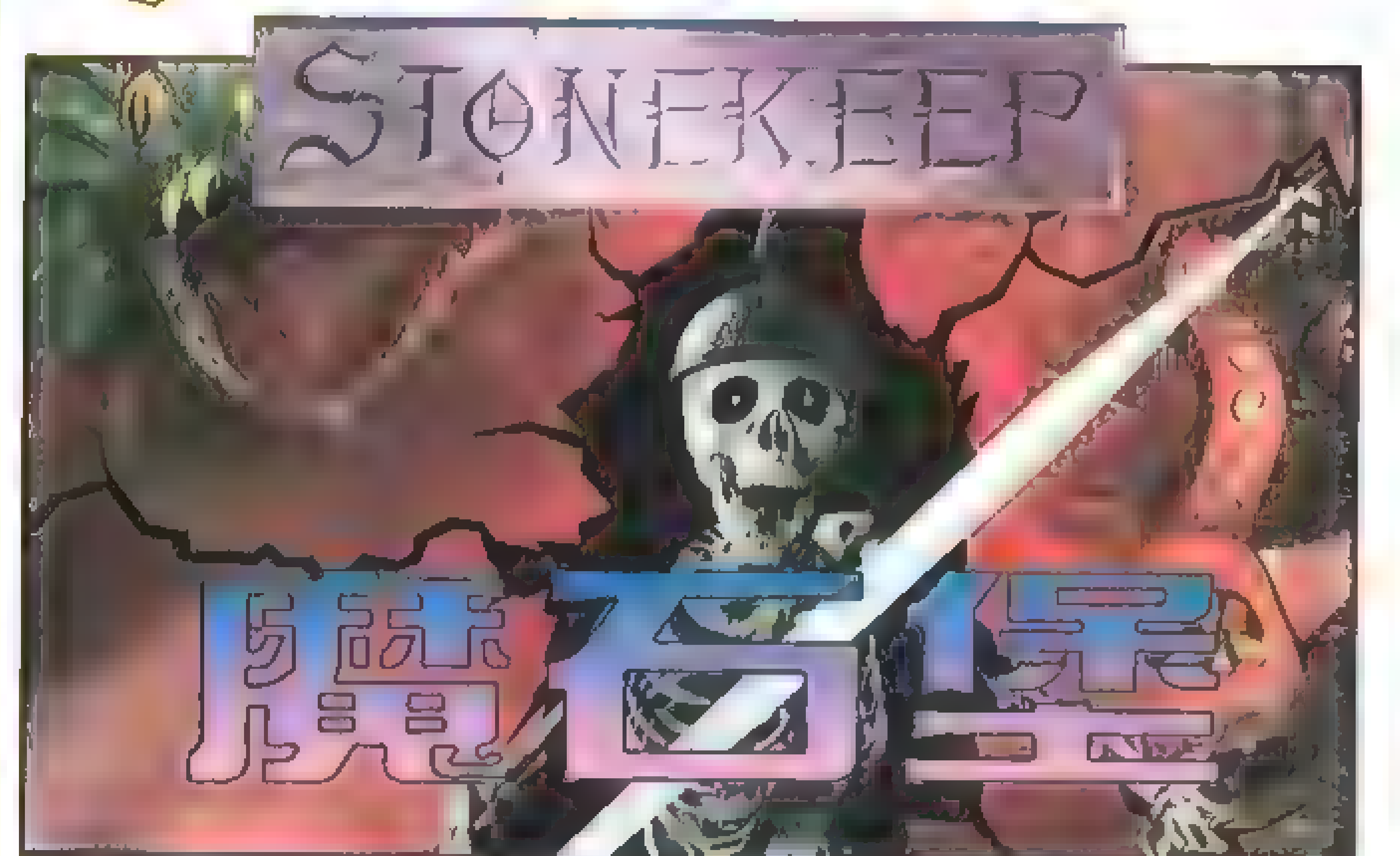








遊戲剋星



完整的劇情架構、設計優良的介面、加上功力深厚的美工技巧，讓遊戲整體的聲光效果，表現的可圈可點，在在都讓我沉迷於其中，甚至還可以看見怪物的觸角，被活生生剁下來的鏡頭，或是被我打的抱頭鼠竄，四處哀號的模樣。但令人較不滿意的是，遊戲中敵人 AI 的設計，這些怪物的移動好像有一定的範圍，是不是有些懶呢？不過整體而言，我覺得是一個相當不錯的 RPG 遊戲。

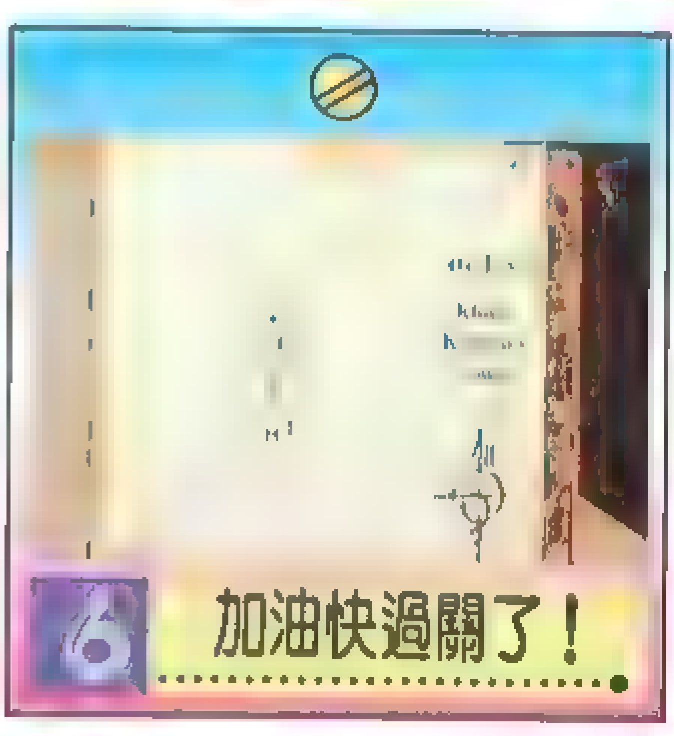

1 第一位拍檔


2 伏首稱臣了吧！


3 來點新鮮的 TACO？


4 史前動物也來湊一腳


5 哇！好大的肉餅臉


6 加油快過關了！


7 投降吧！


8 來個 STRIKE 如何？


9 重回平靜的生活



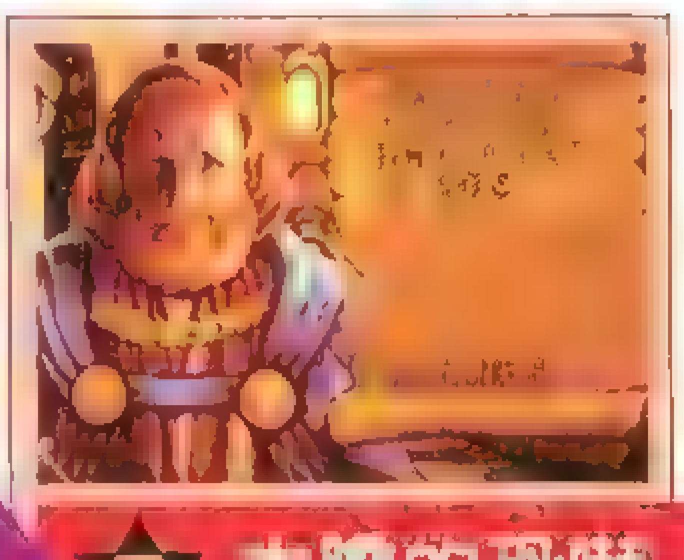
終結一族

這套由松崗公司所發行代理的策略遊戲，不但滿足了一些喜歡策略遊戲的玩家，更可以使我們這些只會打電動的玩家一探英國的歷史，英倫霸主整體而言都還算不錯，但破關後的畫面稍微使人覺得製作群有隨便帶過的感覺，不過音效做得還算不錯。





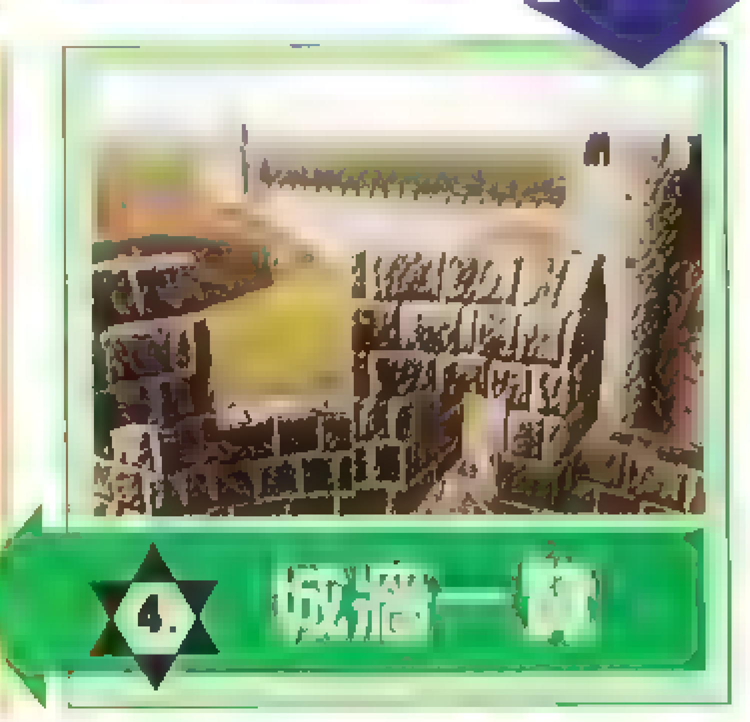








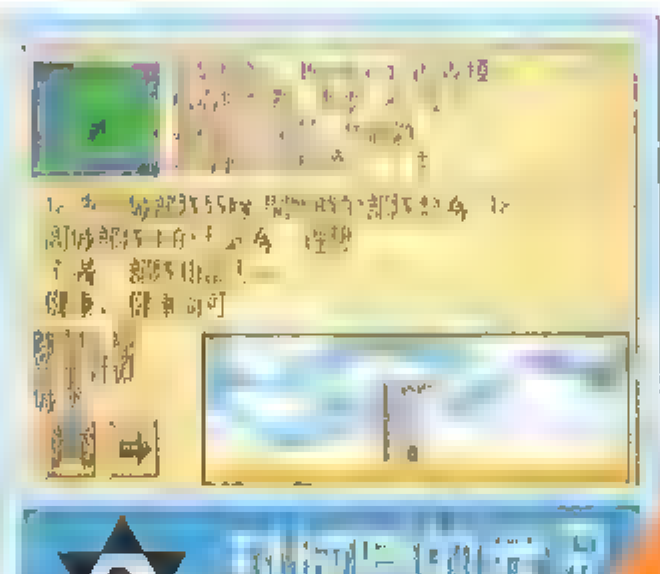
3. 屋舍一覽

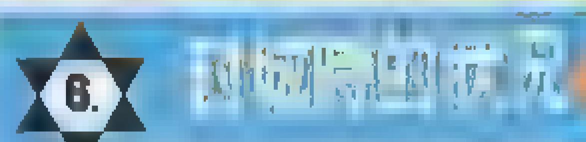


4. 城牆一覽

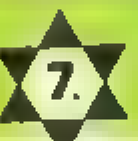


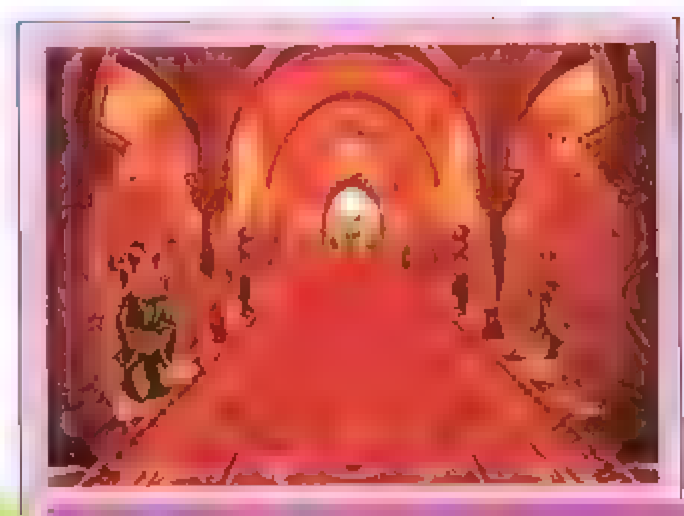




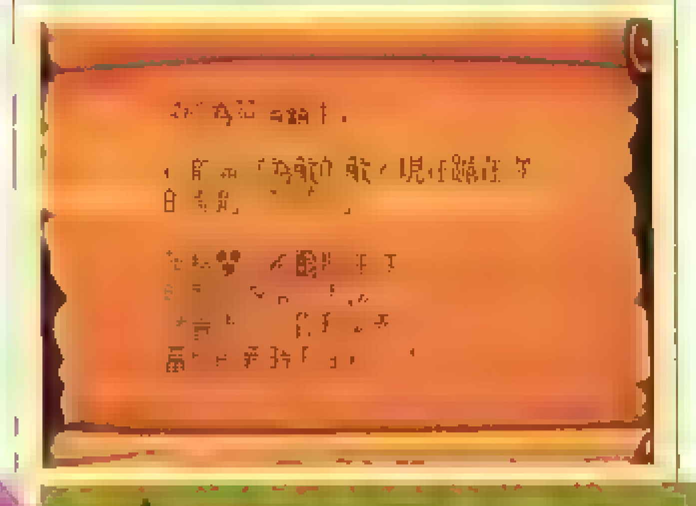












9. 成為英倫霸主



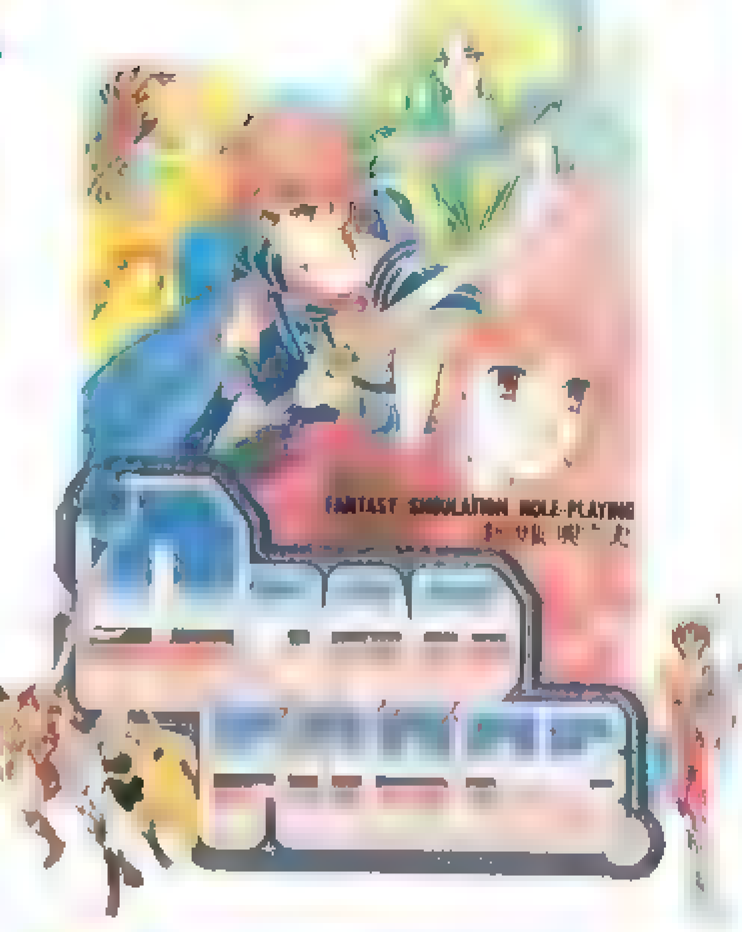


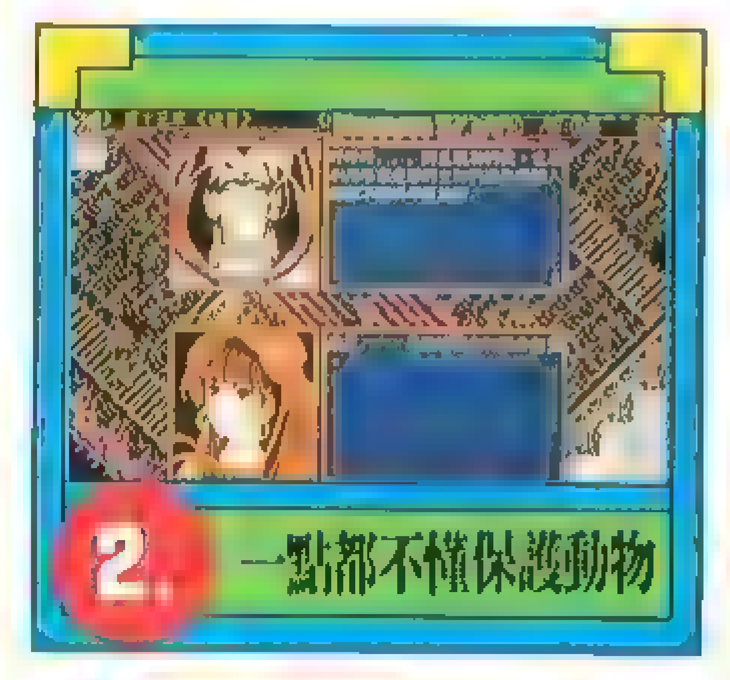
新世紀興亡史

蒼影 火刀


1. 這‧這‧這玩意是啥？

新世紀興亡史是一款不錯的戰略遊戲，畫面不錯而劇情也不差，除了最後一關頗具難度外，其他章節都蠻簡單的，差不多玩了十二～十三個小時就可以 OVER （是全破不是 GAME OVER ），相信筆者，這絕對是一套值得一玩的好遊戲…




2. 一點都不懂保護動物

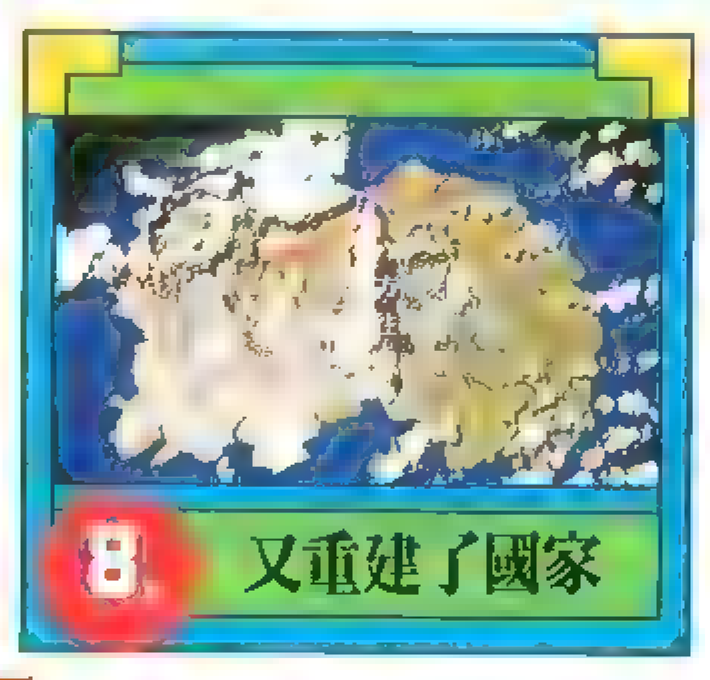

3. 好多的敵人…


4. 與大魔王的決戰

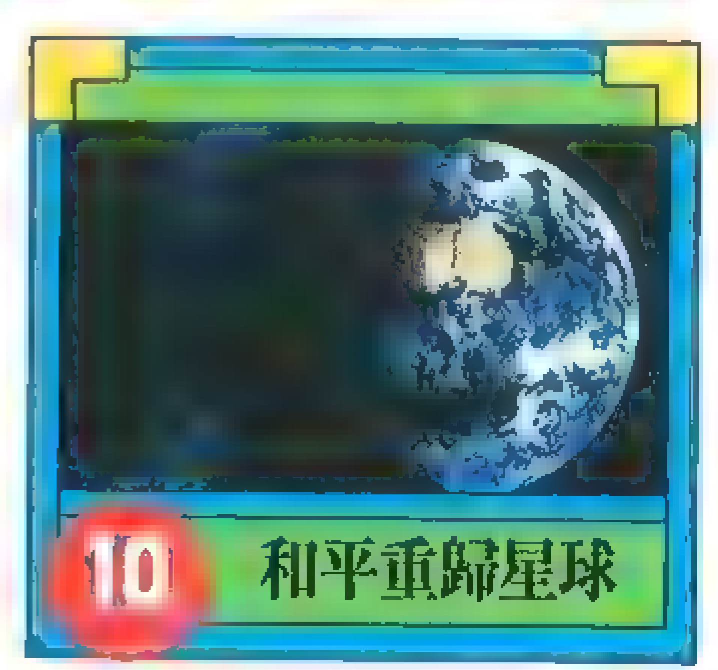

5. 呼！終於解決了


6. 苦海無邊回頭是岸


7. 還沒打完？？？


8. 又重建了國家


9. 男女主角還是結婚


10. 和平重歸星球



同級生2
找回您青少年時代
曾經的遺憾！
同級生2
神劍傳說2
阻止黑暗勢力的侵略，
你就是完成神聖任務的
英雄人物！
龍騎士4
劍蕩群魔俠義行，
青空碧海任遨遊！
異次元之旅
MAAN
帶您一遊奇幻的遊戲世界！
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
GAME BOX CO.,LTD
17F NO 345-1 CHUNG HO RD
YUNG HO TAIPEI TAIWAN R.O.C
TEL (02)231-6454
FAX (02)231-6424



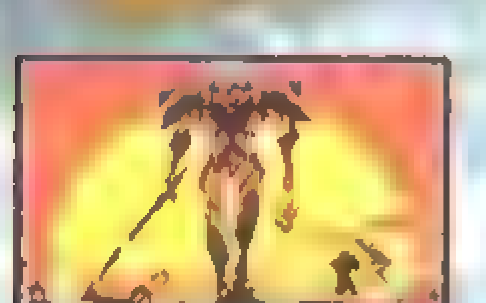
重回蠻荒時代的動物愛情故事！



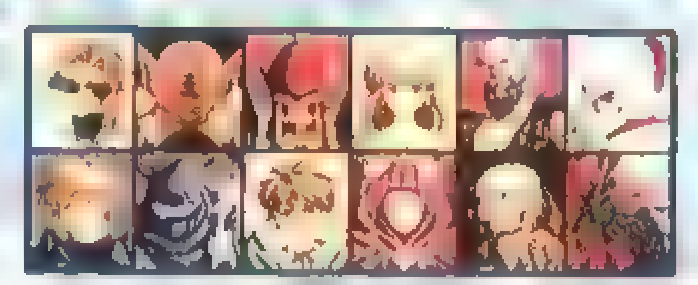




聖 戰 錄



光明與黑暗之爭，
極品冒險遊戲！







達克外傳 I



光之繼承者：
黑暗再度降臨，阻止黑暗的神聖的使命
就靠您了！







歡樂天使





五百年前的古文明帝國
突然消失了....
由繼承古代王朝血脈的
後代子孫揭開了探索的序幕....





歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231 6454
FAX:(02)231 6424

GAME BOX CO.,LTD
17F NO 345 1 CHUNG HO RD
YUNG HO TA PEI TAIWAN R O C
TEL (02)231 6454
FAX (02)231 6424



結合3D立體射擊模式及飛行模擬模式之中
末日戰神將引領玩家進入未來的幽冥世界之中
喜好動作遊戲的玩家千萬別錯過哦！
末日戰神
NEW GAME
LOAD GAME
SAVE GAME
EXIT DOS
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

紛亂漢朝民哀嚎
英傑輩出誓立功
三國鼎立互較勁
龍騰魚躍霸業成

















- 利用行軍模式，玩者可帶兵東爭西討，體驗角色扮演行軍殺敵的快感；而君令模式則可以讓玩家滿足運籌帷幄的權力慾望。
- 遊戲中有許多不同的商店，可供你購買武裝、護具或物品等裝備。
- 簡化策略遊戲的繁瑣指令，可派專人處理內政、外交、軍事、人事等事宜，也可親自打理所有事務。
- 增設雨、下雪、雷電等氣候變化，更加符合實際作戰狀況。
- 八大類計謀，風、火、水、雷、石、力、心與兵計，每種計謀又分五種等級，豐富多樣。
- 隨著你霸業的拓展，天下各路英雄也馬不停蹄地擴張，戰局瞬息萬變。
- 每個城池內有許許多多的村民或賢者，與他們交談可獲得不少的寶貴資訊。
- 多種戰鬥部隊組合，有步兵、騎兵、弓兵、弩兵、戰船、衝城車、投石車等。

軟體世界 智冠科技有限公司 代理發行

SOFT WORLD


龍騰三國
龍騰三國
一部以三國為背景，結合角色扮演、策略與戰略的互動遊戲
魏
張
龍騰三國
SOFTWORLD





·輕鬆擁有 A4 全彩平台式掃瞄器

加 Scantastic

只要 6,999

掃瞄必備軟體

Scantastic 合法大補帖．整合市面上暢銷影像軟體







- **LExplore** Internet軟體
- **Cardscan** 名片管理
- **ImagePals** 繪圖、影像處理
- **Album** 電子相簿
- **Colordesk photo** 影像處理、color matching



- **Morphstudio** 多媒體變形處理軟體
- **Colordesk copier** color matching、print



- **Notepad** Windows附屬的文字處理



WHEREVER 滙豐電腦科技 台北市重慶北路二段188號8樓・TEL:(886-2)5533800・FAX:(886-2)5533844
台中分公司・TEL:(04)383-0015 / 高雄分公司・TEL(07)721-6945